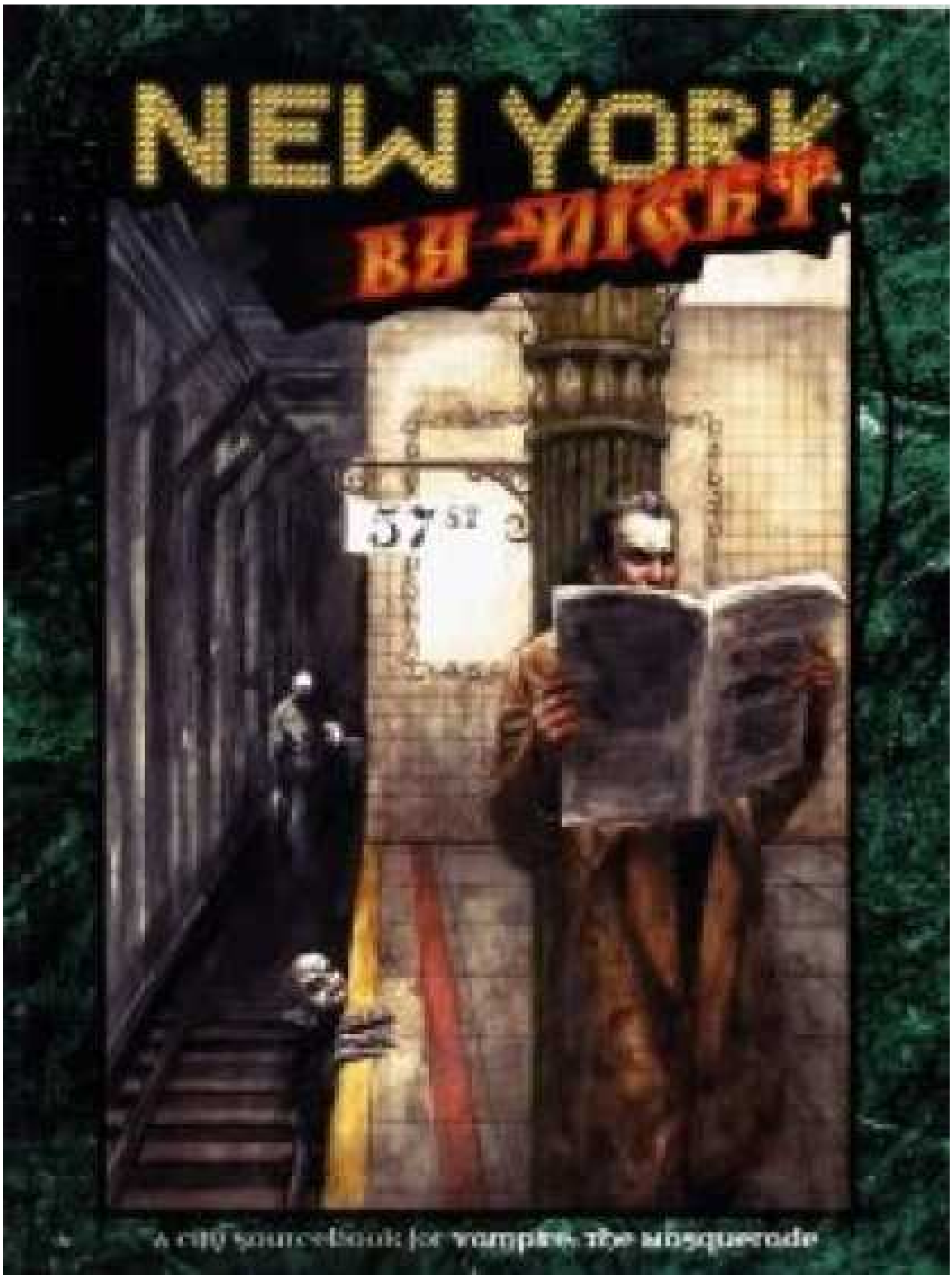


Нью-Йорк в ночи

BY JUSTIN ACHILLI

VAMPIRE® CREATED BY MARK REIN • HAGEN

Credits

Written and Developed by: Justin Achilli.

Vampire® and the World of Darkness™ created by Mark Rein•Hagen

Storyteller Game System Design: Mark Rein•Hagen

Editor: James Stewart

Art Director: Richard Thomas

Layout & Typesetting: Becky Jollensten

Interior Art: Mike Danza. Michael Gaydos, Christopher Shy

Front Cover Art: Mike Danza

Front & Back Cover Design: Becky Jollensten

Scanned by me

A Solemn Remembrance

New York by Night was never intended to be a "high-powered" setting. You'll see as you read through it that its focus is on the nightly struggle in the unlives of young Kindred. It's not the playground of ancient elders, moving pawns across the chessboard of the Jyhad. You'll notice a lack of "power players," both in the characters and in the environment itself. There's no hidden vampire conspiracy revealed to be in the UN, no continent-spanning vendetta waiting to be settled by a Methuselah who dismantles the Statue of Liberty with her own talons.

Such being the case, we've continued with this book's printing schedule despite the events of (as of this writing) Tuesday. For those of you not writing at this desk with me, that's Tuesday, 11 September 2001, when the United States was made the victim of terror.

None of the content in this book has been changed. There's no cabal of supernatural creatures behind the events of that wretched day. Handling it at all in the context of the game would be the height of insensitivity, especially so closely to the time that these wounds were made. By not including those events, we are not denigrating the situation through omission, we are merely maintaining a respectful silence.

To everyone who lost loved ones or, worse, their own lives, you are in our thoughts and prayers.

— Justin Achilli
14 September 2001

WHITE WOLF GAME STUDIO

735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

© 2001 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness and Aberrant are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Trinity, and New York by Night are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. This book contains mature content. Reader discretion is advised.

For a free White Wolf catalog call 1-800-454-WOLF.

Check out White Wolf online at

http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf and rec.games.frp.storyteller

PRINTED IN THE USA.

Автор

Джастин Ахилли

Редактор

Джеймс Стюарт

Художественный редактор

Ричард Томас

Макетирование, дизайн и вёрстка

Беки Джоленстен

Художники

Майк Данза (включая обложку)
Майкл Гейдос
Кристофер Шай

© White Wolf Publishing, 2001

Перевод

© Стэн Диш, 2013

От переводчика

Natali с признательностью

Надеюсь, что вам пригодится мой перевод. Пожалуйста, распространяйте этот файл «как он есть», а при использовании материалов из книги или публикации фрагментов указывайте источник и имя переводчика.

К сожалению, мне не всегда удаётся полностью устранить опечатки и неточности. Если вы заметите в тексте ошибки, вы можете связаться со мной по Скайпу (stan_dish) или почте (stan-dish6@yandex.ru), чтобы я их исправил. Я готов также обсудить возможность выполнения других переводов по Vampire: The Masquerade.

СОДЕРЖАНИЕ

От автора: минута молчания

Введение: *Длинные улицы, долгие ночи*
- Как использовать эту книгу
- Тема и настроение
- К ознакомлению

Глава первая: Город, который никогда не спит
- *До* «Нового Света»
- Прибытие европейцев
  - *Форт-Оранж и Новый Амстердам*
  - *«Где ему и место»*
  - *Взгляд с другой стороны*
- Остров с Башней Слоновой Кости
  - *Три опоры*
  - *Молния бьёт перед началом бури*
- Третья гражданская война
- Вертеп порока: *Джованни*
  - *С вершины*
  - *Жатва душ*
- Гадючье гнездо: Сетиты
  - *В змеином логове*
- Поворот винта
  - *Прелюдия к резне*
  - *Государственный переворот*
- Вера и неверие
  - *Незавидная участь*
  - *Сурово, но справедливо*

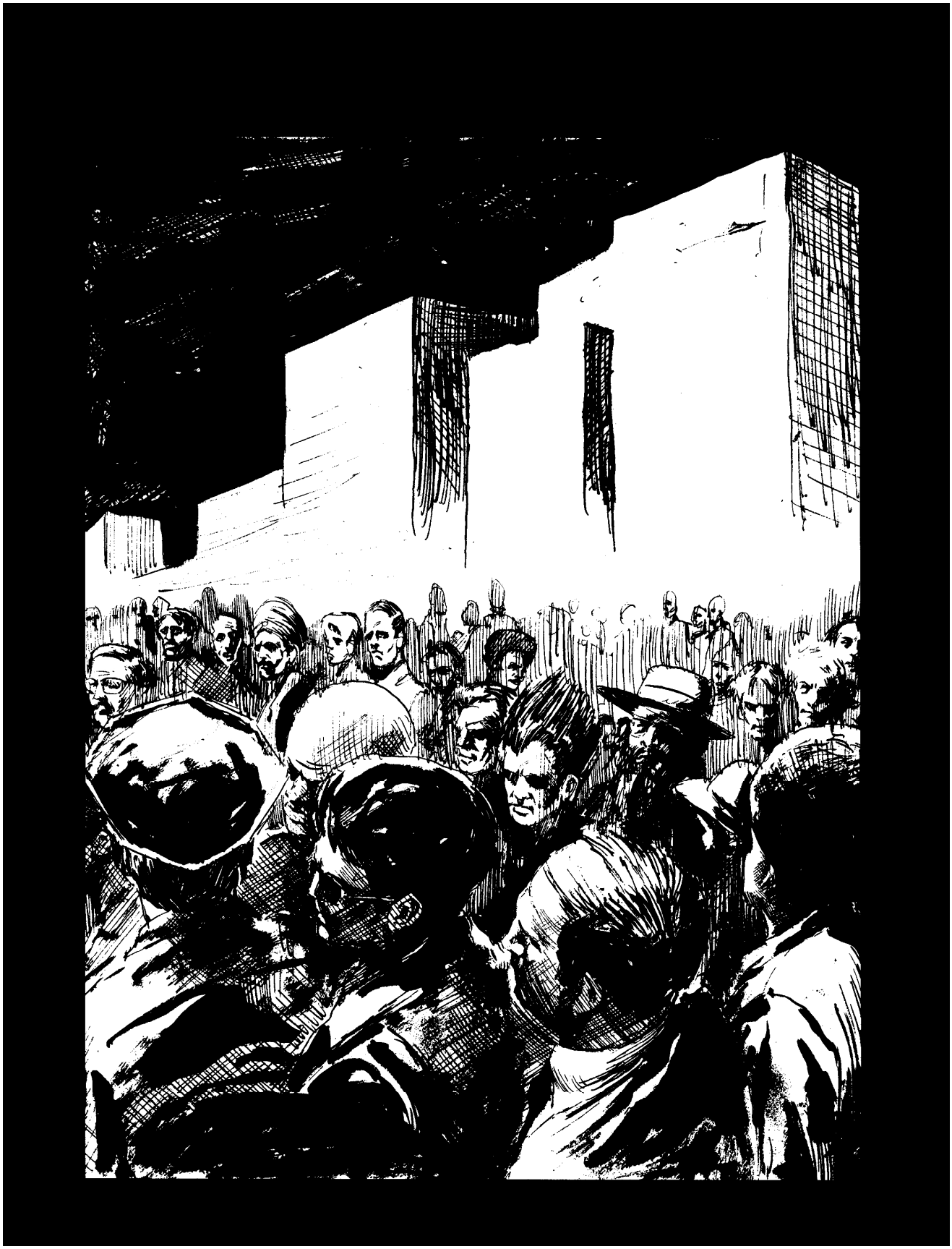
Глава вторая: *Лик города*
- Манхэттен
  - *Новые ритуалы Тауматургии*
- Бронкс
- Квинс
- Бруклин
- Статен-Айленд

Глава третья: Все прекрасные чудовища
- Больше, больше!
- Горе побеждённым: Камарилья Нью-Йорка
  - *Бруха*
  - *Вентру*
  - *Гангрелы*
  - *Малкавиане*
  - *Носферату*
  - *Тореадоры*
  - *Тремеры и их Горгульи*
- Гарпии
- Полуночники
- *Лояльная оппозиция:* Анархи

Побеждённые, но не изгнанные: Шабаш
Лёгкие Слёзы Любви
Первоклассные Сердцееды
Прочие
Сетиты
Ассамиты
Джованни
Охотники

Глава четвёртая: Заговоры
Князь Города
Важные персонажи
Финал
Подземный ужас
Важные персонажи
Финал
Сезон охоты
Важные персонажи
Финал
Другие истории

Глава пятая: Рассказывая истории
Иерархия власти
Насилие
Алчность
Напряжение
Символы



От автора: минута молчания

«Нью-Йорк в ночи» никогда не рассматривался как сеттинг об «особо мощных» вампирах. Читая эту книгу, вы обнаружите, что в ней внимание сосредоточено на Не-жизнях молодых Сородичей и их еженощной борьбе. Это не игровая площадка могущественных старейшин, передвигающих свои пешки по шахматной доске Джихада. Вы заметите нехватку «сильных игроков» как среди персонажей, так и в описываемом здесь мире в целом. Нет никакого вампирского заговора внутри ООН; нет никакой вендетты, полыхающей по всему континенту, только и ждущей, чтобы её уладил какой-нибудь Мафусаил, который своими когтями разломает Статую Свободы.

Поэтому мы продолжили издавать эту книгу в соответствии с графиком, несмотря на события последнего (на данный момент) вторника. Для тех из вас, кто не сидит сейчас за письменным столом вместе со мной, поясню: речь идёт о вторнике 11 сентября 2001 года, о дне, в который Соединённые Штаты стали жертвой террористической атаки.

Мы не изменили ничего в содержании этой книги. За событиями этого ужасного дня не стоит никакой заговор сверхъестественных существ. Использовать такое происшествие в игре было бы верхом бесчувственности, особенно сейчас, когда нанесённые им раны ещё кровоточат. Не включая эти события в сеттинг, мы не порочим их память замалчиванием, но лишь чтим её минутой скорби.

Все те, кто потерял своих любимых или, хуже того, собственные жизни – вы остаётесь в наших мыслях и молитвах.

Джастин Ахилли
14 сентября 2001 года

Введение: Длинные улицы, долгие ночи

Если вам не удаётся избавиться от скелета в своём шкафу,
лучше научите его танцевать.
Джордж Бернард Шоу

Просто невозможно услышать слово «Нью-Йорк» и сразу же не представить себе что-то определённое. Более того, практически невозможно, чтобы два представления об этом городе совпали. Для одного человека Нью-Йорк – вертеп порока, для другого – колыбель культуры; для кого-то это финансовый рай, для кого-то – скопище дешёвых многоквартирных домов и оплот нищеты. Это Готэм, Большое Яблоко, ворота в Америку и город, который никогда не спит. Это олицетворение надежды и краха; это город, в котором аренда квартиры обходится в две тысячи долларов, тогда как четыре миллиона его жителей не получают столько денег в месяц. Это город реформ Джулиани[1] и кошмаров Коча[2]. Это город Сына Сэма[3] и Subway Series[4]. Здесь есть всё это и многое другое, здесь есть всё и ничего.

Ладно, к чёрту всё это. В обычном мире Нью-Йорк представляет собой именно то, что в нём хочет увидеть человек, с которым вы разговариваете. О том, Содом это или земной рай, можно было бы спорить весь день.

Однако в Мире Тьмы Нью-Йорк принимает все эти противоречия и впитывает их. Это город конфликтующих крайностей, только эти крайности реальны и неоспоримы. И в том величественном, стилизованном воплощении, которое делает Мир Тьмы таким, какой он есть, эти противоречия тяготеют к негативной части спектра.

Сейчас начало 2001 года. За последние несколько лет качество жизни среднестатистического нью-йоркца заметно улучшилось. Конечно, бедность продолжает распространяться, и стоимость жизни лишь увеличивается, но насилие и преступность пошли на спад, улицы стали чище, а безнадёжный и бездушный гедонизм прошлых лет мало-помалу развеялся.

Но ради блага игры давайте-ка слегка приглушим свет в конце туннеля. Не будем погружаться в ностальгию по прошлому, но в то же время отфильтруем часть надежды и сделаем её менее доступной. Мы не станем изображать здесь 1980-е, однако используем их оттенки, когда будем писать собственное полотно.

Зачем мы это делаем? Чтобы испытать чувство угрюмого забытья? Из подросткового уныния? Ради отстранённого нигилизма? Если вы так думаете, то все эти годы вы были не с нами.

Нет, мы смотрим на мир сквозь затемнённые стёкла, потому что это делает небольшие проблески света более ценными. В реальном мире искупление продаётся в каждом городском бутике, его можно найти на любой газетной

[1] Рудольф Джулиани – мэр Нью-Йорка с 1994 по 2001 годы. – *Прим. перев.*
[2] Эд Коч – мэр Нью-Йорка с 1978 по 1989 годы. Умер в феврале 2013. – *Прим. перев.*
[3] Прозвище Дэвида Берковица, известного маньяка-убийцы, нападавшего на женщин в Бронксе и Бруклине во второй половине 1970-х и оставлявшего полиции письма, в которых утверждал, что некий «Папа Сэм», который «пьёт кровь», приказывает ему совершать ритуальные убийства; как позже выяснилось, он верил, что получал приказы от демона, вселившегося в собаку его соседа. Приговорён к пожизненному заключению. – *Прим. перев.*
[4] Серии игр между бейсбольными командами Нью-Йорка. – *Прим. перев.*

стойке. В Мире Тьмы – мире вампиров – возможность его обрести пугающе мала.

Именно поэтому мы и решили в конце концов напечатать «Нью-Йорк в ночи». В течение долгих лет отсутствие этой книги вызывало любопытство. Сеттинг Vampire: The Masquerade прошёл через несколько редакций и пересмотров. Изначальная суть игры, – романтическое стремление сохранить Человечность перед лицом Зверя, – разрослась, расширилась и даже дала жизнь новым темам. Второстепенные идеи макиавеллиевских интриг и мрачного ужаса сами по себе сделались более утончёнными. Из моментального снимка отдельного мгновения Vampire превратился в некий дух времени – моментальный снимок *текущего* мига, постоянно длящегося, подобно тому, как идёт время в реальном мире. О да, изначальные идеи останутся на своих местах, и они по-прежнему будут инструментами создания отличных историй, но список хороших тем теперь не ограничивается только ими. А Нью-Йорк – замечательный город, в который можно поместить сюжеты этих историй.

Всё могло быть иначе. Мы могли бы выпустить новую редакцию книги о «фирменном» городе Сородичей, Чикаго. Но мы не захотели этого делать. Отдавая дань уважения предыдущим редакторам и разработчикам, мы пришли к выводу, что сделать это лучше, чем уже сделано, невозможно. Даже если бы мы осовременили книгу и добавили туда новые варианты тематических историй, всё, что мы смогли бы сделать – это наложить свежий слой краски на уже законченную превосходную картину. Какая от этого польза?

Автор этих строк сидит в своём номере на двенадцатом этаже гостиницы на углу Седьмой авеню и Тридцать пятой улицы, и за окном идёт дождь со снегом. Немного раньше, когда он выходил на улицу, чтобы пообедать, его встретили холод и сырость. Но сейчас, когда дождь и снег по-прежнему идут, автор смотрит, как заходит солнце. Начинает темнеть; прежде, чем вновь просветлеет, станет намного темнее. Вот то настроение, которое стремится поймать «Нью-Йорк в ночи». Для Проклятых это новая ночь – что она принесёт?

Вот вам ужас – персональный и уникальный. Вот вам трепет обречённой готической романтики, боль которой позволяет нам понять, что мы ещё не мертвы. Вот вам вера, поддерживающая нас, и вот те полные пустоты и отчаяния моменты, когда мы осознаём, что она ушла, и пытаемся отыскать её, где только можем. Вот вам пробуждение на полу ванной комнаты и чувство тошноты после вчерашнего дебоша. Вот вам клятвы о том, что вы никогда больше этого не совершите, – чем бы «это» ни было, – и осознание того, что сегодня вы сделаете это вновь. Персонажи этой книги будут поступать именно так. Они будут уничтожать самих себя по собственному осознанному выбору. Они наркоманы, восстающие каждую ночь, чтобы поглощать кровь, и даже самому рациональному из них в конечном итоге придётся уступить иррациональной стороне своей сущности. Такова цена зависимости, цена Проклятия. Это *самое малое* из того, что могут предложить новые ночи. Приспособимся ли мы к этому? Или попытаемся совершить нечто большее?

Автор кажется вам слишком напыщенным? Чёрт возьми, да – он о себе говорит в третьем лице, мать его!.. Но Vampire для этого – подходящее место. Этот жанр фокусируется на внутренних переживаниях, и в нём личные кризисы становятся самыми важными вещами в мире. Это зловещий, пышный мир.

Но вы можете рассказывать о нём чертовски хорошие истории.

Как использовать эту книгу

Как и другие книги из серии «В ночи», «Нью-Йорк» повествует о городе и его Не-мёртвых обитателях, предлагая инициативному рассказчику и его труппе попытать удачу среди его фонарей, ночных клубов и роскошных фамильных особняков. Впрочем, «Нью-Йорк в ночи» немного выбивается из привычной модели (как будут выбиваться и «Каир в ночи», и «Мехико в ночи»), поскольку даёт представление только об основной структуре города. По правде говоря, книга, описывающая весь Нью-Йорк, его агломерацию и каждого Каинита, устроившего себе здесь дом, толщиной превысила бы тысячу страниц.

Мы не собираемся заставлять игроков пользоваться разработками White Wolf – считайте эту книгу набором инструментов для строительства собственного Нью-Йорка. Вы могли бы легко приобрести эту книгу, прочесть её один раз и начать свою хронику, используя лишь напечатанные в ней слова – но это дало бы вам лишь общий тематический обзор. На самом деле это лишь одна книга из той толстой (вероятно) стопки, которую вы соберёте в процессе подготовки хроники о Нью-Йорке.

Это означает, что вам, возможно, нужно будет провести некоторые предварительные исследования. Нью-Йорк, в котором живут двадцать миллионов человек (считая агломерацию), может обеспечить пропитанием двести Сородичей – и даже больше, если каждый из них будет хоть немного заботиться о Маскараде. Мы ни за что не стали бы навязывать вам двести персонажей в качестве догмы. С той же точки зрения эта книга предлагает вам подход к рассказу о городе in medias res[5]. Здесь нет Князя, временный владетель домена только что сложил полномочия. Здесь нет примогенов, хотя некоторые Сородичи уже выстроились в очередь, предвкушая возможность потребовать эти титулы. Шабаш разгромлен, но не уничтожен, и, поверьте, ему хочется вернуть город себе. Охотники воспользовались конфликтом и теперь слетаются в Нью-Йорк, как бабочки на огонь. Впрочем, эти охотники страдают от той же проблемы, что и Сородичи, – от неорганизованности, – и кое-кто из них может даже обратиться друг против друга, подобно тому, как их жертвы-вампиры сражаются между собой.

Рассказчик обнаружит, что большинство представленных здесь персонажей находятся на низших ступенях лестницы власти. О да, в Нью-Йорке определённо есть несколько исключений из этого правила, но в основном это город молодых Сородичей, наилучшим образом приспособленных к существованию в самом средоточии быстро меняющихся обычаев смертных жителей Соединённых Штатов. Хотя унаследованные богатства имеют место быть, главная характеристика наступающего тысячелетия – не надежда, а перемены (к лучшему или к худшему). По этой причине столь многие должности вакантны и столь многие старейшины предпочли не стремиться к первому призу в этом соревновании.

Представьте себе на мгновение, как мыслят старейшины. Большинство из них уже обеспечили себе достойное положение в своих городах – к чему им рисковать достигнутым успехом в новом домене, известном постоянными переменами в рыночной ситуации и культурных веяниях? Престиж драгоценен, возможные выгоды ещё привлекательнее, но нежелание рисковать удерживает большинство старейшин в их безопасных убежищах. Учтите также, что влияние в Нью-Йорке можно получить, не присутствуя там физически. Представьте, сколь многие Не-мёртвые могут иметь пакеты акций Citigroup Inc. или Pricewaterhouse Coopers – им вовсе не обязательно находиться

[5] Термин традиционной поэтики, обозначающий начало повествования «с ходу», без вступления. – *Прим. перев.*

в Нью-Йорке, чтобы эти вложения работали на них. Многие ресурсы города могут использоваться удалённо, без всяких рисков, связанных с реальным присутствием там. Для старейшин это очень выгодно – словно берёшь чужой пирог и ешь его, не опасаясь хищных клыков голодных, неотёсанных чужих Детей.

В конце концов, «Нью-Йорк в ночи» задумывался с расчётом на то, чтобы дать игрокам возможность достичь такой позиции, в которой можно было бы потребовать себе титул Князя. Это не означает, что рассказчики должны просто вручать игрокам ключи от домена. Не означает это и того, что персонаж, заявивший права на титул, непременно станет не подлежащим свержению тираном. На самом деле цель заключается в том, чтобы позволить сравнительно слабым персонажам играть в политические игры на высшем уровне. И саму политику не обязательно толковать как привилегию Вентру, носящих костюмы в полосочку – Нью-Йорк вполне подходит и сообразительному Бруха, действующему при поддержке уличных Сородичей, и Тореадору, вращающемуся в высшем обществе. Хотя персонаж, претендующий на титул Князя, может не быть лучшим из всех Сородичей в физическом, социальном или умственном плане, на самом деле наиболее важно, как он (или она) будет управлять своим доменом – и, в первую очередь, как он этот домен потребует.

Используйте эту книгу как отправную точку. Начните свою хронику, позвольте персонажам игроков определить свои цели, а затем достичь их. Котерия, участники которой продолжат держаться вместе даже после того, как один из них стал Князем, способна встречать новые испытания лицом к лицу, чтобы сохранить власть. Игроки, которым нравятся конфликты внутри котерий, могут организовать заговор, чтобы свергнуть своего товарища. Обстановка позволяет совершить это любым способом – при помощи Шабаша, охотников, бунта анархов, обитающих в Нью-Йорке жутких сущностей или просто старых добрых камарильских интриг. Не ограничивайте игроков одной целью. Лучше переключайте их внимание на новую линию развития истории, как только они достигнут желаемого.

В *главе первой* излагается история Сородичей в Нью-Йорке с момента, предшествовавшего его основанию в виде голландской колонии Новый Амстердам до падения Шабаша в городе и его окрестностях.

Вторая глава посвящена географии Нью-Йорка. Основное внимание в ней уделяется Пяти Округам, несколько меньшее – агломерации.

Описания Сородичей появляются в *третьей главе*, включая сложившиеся котерии и не столь однозначно определившихся со своей принадлежностью кровососов.

Четвёртая глава описывает отношение Сородичей к различным вариантам развития событий в городе. Для рассказчиков это удачная возможность начать планировать свою хронику и определить, на каком аспекте нью-йоркской Не-жизни им хочется сфокусироваться.

Дополнительные советы по повествованию ждут вас в *главе пятой*, где предлагается более широкий набор тематических схем и варианты завершения конкретных историй, которые игроки могут обрушить на голову ничего не подозревающего рассказчика.

Тема и настроение

Под блеском и лоском, под грязью и копотью каждой истории скрывается её суть. Несмотря на то, что Нью-Йорк легко изобразить пропастью, наполненной насилием и безнравственностью, это представление будет лишь поверхностным. Рассказчики, предпочитающие бо-

лее глубокий подход, обнаружат этику, которая, возможно, не сразу приходит на ум, когда представляешь себе Нью-Йорк, но, тем не менее, подходит для развития мира Сородичей.

Тема

Тема «Нью-Йорка в ночи» – суетное возрождение и обновление. Город настолько близок к состоянию чистого листа, насколько это возможно, и ждёт лишь достаточно решительных или властных Сородичей, которые смогут использовать его ресурсы себе во благо. В отсутствие стоящих на их пути могущественных старейшин даже последние птенцы имеют шанс показать себя и завоевать собственное место в обществе Не-мёртвых.

Отметьте также, что это обновление временно. При таком количестве власти, которую можно ухватить, некоторые Сородичи, несомненно, подкрепят желание обрести материальное влияние собственными духовными и моральными устремлениями. Смогут ли персонажи прибегнуть к клевете, лжи, предательству, убийству? Те из них, которые будут способны отбросить свои принципы, возможно, быстрее и легче поднимутся на высшие ступени в иерархии, но какой ценой? Поддержит ли сама иерархия чудовищных демонов? Мало кто из персонажей, упомянутых в этой книге, хотел бы, чтобы домен потребовал слабый или чересчур либеральный Князь, – но какой смысл был в свержении Шабаша, если на его место придёт новый террор, только теперь номинально камарильский? В то же время Сородичи не могут отрицать своей паразитической и хищнической природы. После захода солнца городом правят вампиры, а базовые вампирские потребности ставятся выше нужд секты, клана и прочих политических тонкостей. Вне зависимости от того, поддерживает Сородич Камарилью или Шабаш, он всё равно должен пить витэ, чтобы выжить.

Настроение

Настроение Нью-Йорка – циничный оптимизм. Поначалу это может показаться оксюмороном, однако посмотрите, какие роли играют Сородичи города. Шабаш был свергнут, но его сторонники знают, что при удачном стечении обстоятельств могут снова заявить права на Нью-Йорк. Камарилья только что получила свой приз, однако Сородичи, которые уже обустроили здесь убежища, знают, как плохо может стать, когда большинство новых вампиров прибывают в город по *каким-то* причинам, и вряд ли потому, что старейшины их предыдущих доменов очень их любили. Не-мёртвые Нью-Йорка молятся о лучшем, готовясь к худшему.

Учтите также позицию двадцати миллионов смертных жителей города. Ну, начался тайный приток вампиров в город – и что? Жизнь среднестатистического нью-йоркца радикально не изменится ни после того, как «Саломон Смит Барни»[6] назначит нового вице-президента, ни после того, как новый кровосос захватит власть в домене. Это не означает, что смертным не стоит уделять внимания. Напротив, линия, разделяющая Сородичей и людей, в Нью-Йорке более заметна, чем в других городах. Прибавьте ко всем заданным выше вопросам о морали участие смертных. Разве для ослеплённого жаждой власти кандидата в Князья лишение одного человеческого существа жизни что-то значит? Однако это может быть то единственное злодеяние, которое отделяет его от состояния «пропойцы».

А ещё подо всем этим гниёт древнее зло. В Нью-Йорке дремлет нечто, что многие считают Патриархом Цимисхов. Пусть лишь крайне немногие Сородичи, устраивающие себе убежища в городе, хотя бы подозревают, что такой ужас сочится гноем под его улицами, его ковар-

[6] Salomon Smith Barney – название, которое с 1998 по 2003 годы носил один из старейших и крупнейших банков Нью-Йорка. – *Прим. перев.*

ное присутствие может проявиться в ходе историй, даже не сосредотачивающихся на подобном аспекте сюжета. То тут, то там появляются странные «пятна плесени», и их отростки колеблются на ветру. «Тело» омерзительного существа распространилось по всему Нью-Йорку, и его небольшие колонии вырастают там, где рассказчик сочтёт нужным их поместить. На самом деле Древний находится не везде, но рассказчик может заставить персонажей поверить в это, продемонстрировав им очевидные признаки его присутствия, скрытые там, где сообразительные будут искать их… или где неосторожные на них наткнутся.

Соответствие реальности

Мы приложили все усилия, чтобы сделать детали этой книги настолько близкими к реальности, насколько это возможно. Кое в чём это было несложно, – скажем, ресторан «Smith & Wollensky» по-прежнему находится на углу Сорок девятой и Третьей, – но местами нам пришлось сжульничать ради блага ваших историй. К счастью, таких случаев оказалось совсем немного.

К сожалению, самый большой недостаток этой книги – наличие в ней множества пробелов. Нью-Йорк просто чертовски велик, чтобы его можно было описать полностью – и в подробностях рассказать о его Сородичах и их выходках – на ста шестидесяти страницах.

С этой точки зрения ошибки в плане тем и настроения – часть авторского замысла. Эта книга – просто стройматериал для хроники о Нью-Йорке, а не исчерпывающая его трактовка.

ознакомлению

Нижеуказанные книги, фильмы и другие источники могут предоставить вам первичный фактический материал – или просто дать вдохновение. Учтите, что в каждом разделе мы перечислили лишь несколько источников. Вам, без сомнения, потребуется внести дополнения в этот список.

Книги

Чтение – главный источник информации.

«Путеводитель Фодора по Нью-Йорку» под редакцией Карен Кьюр (2001) – пожалуй, первая книга, на которую должен обратить внимание любой, кому потребуется больше карт и сверхточных деталей, чем мы привели здесь. Как и все путеводители Фодора, по своей сути это книга для туристов, однако она даёт немного более глубокий обзор социальных условий, которые вампиры делают частью своего мира. Путеводители Фодора переиздаются каждый год, так что вы всегда сможете быть уверены, что у вас есть современные названия и последние данные о географических точках, в которых Сородичи могут обустроить свои убежища.

«Энциклопедия Нью-Йорка» под редакцией Кеннета Т. Джексона. Она достаточно дорого вам обойдётся, но для рассказчиков, любящих прорабатывать предысторию своих хроник слой за слоем, лучшего выбора не найти. Включающая в себя всё, от общественных архивов двухсотлетней давности до списка служителей Католической церкви в Нью-Йоркском архиепископстве с 1808 года по наши дни, эта книга – настоящая сокровищница дополнительных деталей. Она освещает множество вещей, от самых общих до самых конкретных и сиюминутных (в ней, например, есть как статья «Спорт», так и статья «Линкольн Кирштейн»[7]) и содержит предостаточно исторических данных для хроники,

[7] Известный нью-йоркский писатель, эксперт по балету, знаток светской жизни и плейбой. – *Прим. перев.*

действие которой происходит в Нью-Йорке. Заметьте, что энциклопедия охватывает промежуток времени вплоть до 1995 года.

«Костры амбиций» (The Bonfires of Vanities) Тома Вулфа. Противостояние богатых и бедных заставляет задаться серьёзным вопросом, что же именно делает материальную обеспеченность такой завидной. Если вы хоть немного интересуетесь Камарильей, прочтите эту книгу: она изобилует предательствами, ложью всех сортов, жертвоприношениями (благородными и лицемерными) и описывает те социальные институты, которые воплощает в себе Башня Слоновой Кости.

«Клоака» (The Waterworks) Эдгара Л. Доктороу. Хотя сюжет этого романа разворачивается в конце XIX века, это отличный источник деталей для создания визуального окружения. В то время как одни части Нью-Йорка ультрасовременны, в основе других лежит та самая американская готика, которую город передал всей стране. Сама книга представляет собой мрачную смесь научной фантастики в духе «конца века» и качественной литературы ужасов.

«Алиенист» (The Alienist) Калеба Карра. Ещё одно произведение о Нью-Йорке XIX столетия, на этот раз выдержанное в готических тонах и подробно описывающее отталкивающие трущобы города. В романе присутствуют жестокие уличные банды, сидящие на кокаине подростки-проститутки и двусмысленное восприятие психологии в современном американском сознании. Ах да, и убийства. Книга несколько ревизионистская, но кому какая разница – это же вымысел, в конце концов.

«Американский психопат» (American Psycho) Брэта И. Эллиса. Когда нравственность и здравомыслие Сородича разрушаются, вот что с ним происходит.

Музыка

Как использовать музыку, решает рассказчик, но вот несколько вариантов конкретных исполнителей и песен.

Method Man – *Tical 2000: Judgment Day*. Реальные физические столкновения Шабаша и Камарильи в Нью-Йорке, без сомнения, разыгрываются на этом альбоме. Пародии несколько глупы, но тексты самих песен безрадостны, а музыка жутковата. Отлично подойдёт для создания настроения.

Velvet Underground – *Velvet Underground and Nico*. Если вам нравится панк, нью-вэйв, готик-рок, авангард или «инди», но при этом у вас ещё нет этого альбома, немедленно купите его. Да-да, это тот самый, с бананом от Энди Уорхола на обложке. Это главная работа главной нью-йоркской группы, и это олицетворение всего вампирского, что есть в игре – от опустошённости, царящей в текстах песен, до превращения знаменитых художников и музыкантов в наркоманов, зависимых от кро… то есть от героина.

Серия компиляций *The Global Underground* с миксами разных диджеев. Это как раз то, что нужно, если вы ищете подборку последних модных треков нью-йоркской клубной сцены. Сеты некоторых диджеев более приемлемы для сумрачной атмосферы Vampire, – например, Дэйва Симана, Ника Уоррена, Саши и Джона Дигвида, – но вся серия в целом выполнена очень качественно. Сеты Ника Уоррена в Будапеште и Саши на Ибице особенно хороши. У Пола Окенфолда тоже есть сет, исполненный в Нью-Йорке, но его *Perfecto Presents Another World* – более тёмная подборка музыки.

Музыка Фрэнка Синатры тоже подойдёт, пусть он и был из Хобокена. Его песни вызывают ощущение романтики минувших лет, когда всё было проще и моральные нормы не были такими размытыми. Особую ценность представляют записи Синатры времён Capitol Records, когда он сосредотачивался на своей фирменной манере и был в расцвете сил.

Саундтреки также могут значительно помочь хронике о Нью-Йорке. Из электронных саундтреков можно порекомендовать «Бегущего по лезвию» (*Blade Runner*) Вангелиса (Vangelis), немного старомодно звучащую музыку к «Лицу со шрамом» (*Scarface*) Джорджо Мородера и очень атмосферный, причудливо неоклассический саундтрек к «Заводному апельсину» (*A Clockwork Orange*). Можете заодно стряхнуть пыль с саундтрека к «Ворону» (*The Crow*) и даже поставить саундтрек к «Матрице» (*The Matrix*) – вы ведь всё равно это сделаете.

Кино и телевидение

Визуальные медиа – отличные источники для иллюстрирования или описания того, что видят персонажи игроков. Будучи самыми потребляемыми продуктами современной массовой культуры, они также дают отличную точку опоры. Учтите, что этот список в любом случае будет неполным. Здесь невозможно перечислить все хорошие фильмы о Нью-Йорке, но разве то же самое не верно для всех других рекомендаций?

«Славные парни» (Goodfellas). Создайте вампиров-гангстеров – и дело в шляпе! Лучше всего то, что они всегда будут готовы подставить друг друга ради собственной выгоды.

«Бэтмен» (Batman) и «Бэтмен возвращается» (Batman Returns). Сильно стилизованный Готэм этих фильмов отлично демонстрирует, на что мог бы быть похож Нью-Йорк в мире готик-панка. Но держитесь подальше от гламурных гей-парадов под названиями «Бэтмен навсегда» и «Бэтмен и Робин».

«Закон и порядок» (Law & Order). Один из лучших современных телесериалов – не грех обратить внимание на его сюжетные повороты и приспособить

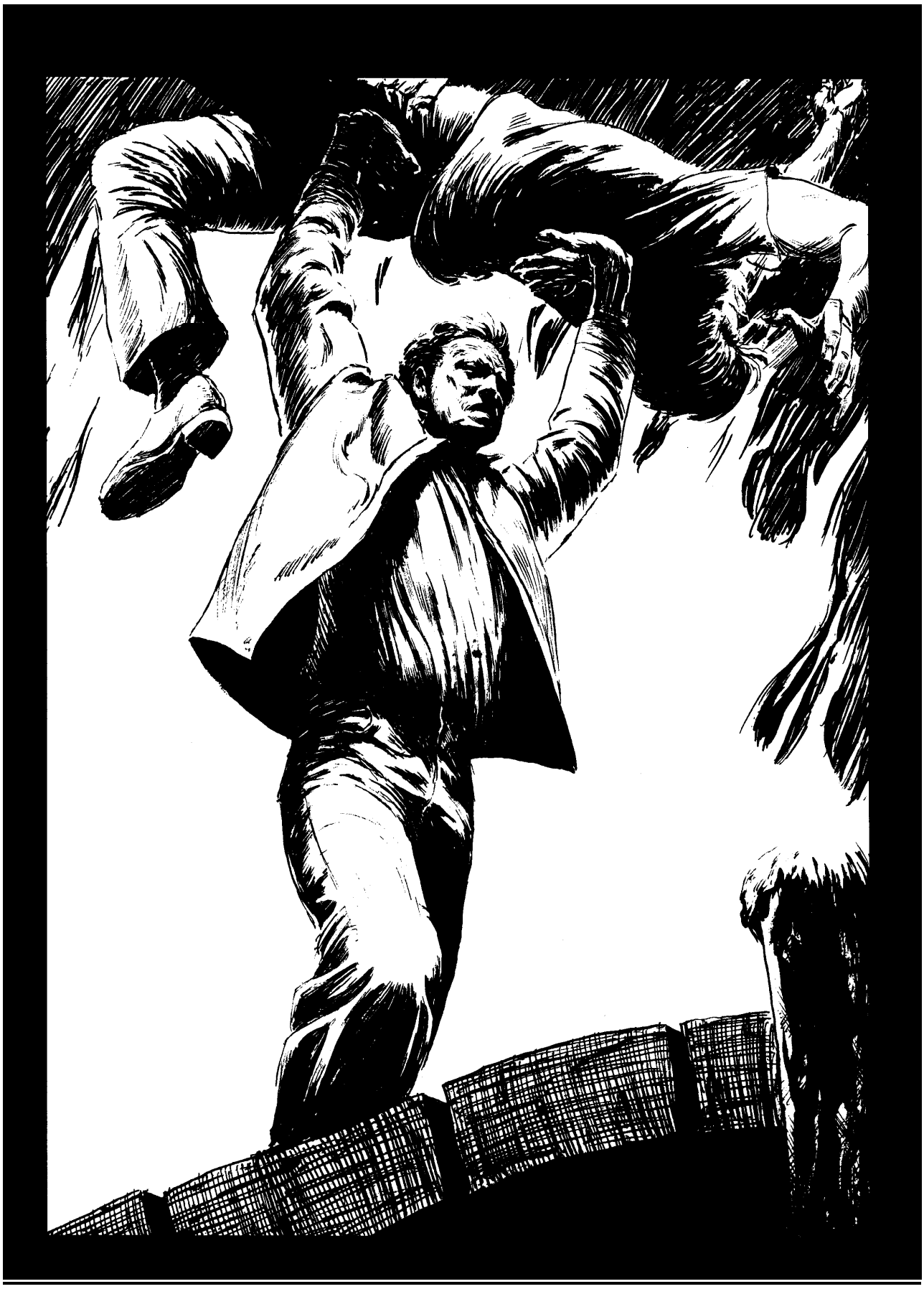
наиболее тонкие интриги, разворачивающиеся в нём, для собственной хроники. Сериал к тому же очень разнообразен и освещает как уличное хулиганство, так и высококлассную «аристократическую» преступность.

«Клан Сопрано» (The Sopranos). Умный сериал для взыскательной аудитории. Ну да, все персонажи живут в Джерси – но Джерси от Манхэттена отделяет только туннель Холланда. Вы могли бы легко перенести место действия в Бельмонт, что в Бронксе, или в любой другой район Нью-Йорка. Ради чего действительно стоит смотреть «Клан Сопрано» – так это наблюдение за тем, как персонажи примиряются с тем, что им приходится делать. Вопросы морали первостепенны для этого сериала, как и для хорошей хроники Vampire.

«Банды Нью-Йорка» (Gangs of New York). Да, этот фильм ещё не вышел, но мы заранее позволим себе посоветовать вам посмотреть эту картину Мартина Скорсезе о преступных сообществах Нью-Йорка.

«Люди, достойные уважения» (Men of Respect). Экранизация шекспировского «Макбета» в виде истории о гангстерах. Фильм удовлетворяет высоким стандартам Vampire и в то же время демонстрирует всю грязь улиц Мира Тьмы.

«Крёстный отец» (Godfather) и «Крёстный отец 2». Третью часть не смотрите. У этих фильмов великолепные сюжеты, закрученные вокруг тайных организаций и предательств, на которые их участники идут, чтобы сохранить власть. Они также очень сильны в том, что касается персонажей, показывая, что вовсе не обязательно являться отпетым негодяем, чтобы быть при этом преступником. Примените то же самое к вампирам – и получите мощный подтекст для своей хроники.



Глава первая: Город, который никогда не спит

Просто нелепо писать детективный рассказ о Нью-Йорке.
Нью-Йорк сам по себе – детективный рассказ.
Агата Кристи

Ну и работёнку же вы мне поручили, мистер Питерзоон.

Выкапывать историю Сородичей Нью-Йорка из-под облепившей её зловонной лжи, – всё равно что искать какого-нибудь единственного в своём роде таракана в обиталище Носферату. После того, как я проделал такую работу, я считаю свою услугу вам исполненной и, таким образом, более не существующей. Вы заметите, что я не использую здесь эвфемизмов. Я не кропатель пропагандистских листовок. Когда я обнаруживал некие факты, я их скрупулёзно фиксировал. Если мне попадались догадки, я представлял наиболее вероятный исход событий. Там, где я находил ложь, я отмечал сообщения как ложные. Не сомневаюсь, что вы способны отличить ложь от правды – в исконном смысле слова – но всё же я решил ясно показать, что не желаю сбить вас с толку.

Составленный мной документ основан на различных источниках, – первичных, когда мне удавалось их найти, и вторичных, если вдруг не удавалось. Я везде указываю авторство источников подобающим образом, в основном это расшифровки магнитофонных записей и фрагменты личной переписки.

Джон Ханнеман,
Дитя Маршалла Билтона,
потомка Юлиуса Аброгарда

Рассказчику на заметку

Историческая глава этой книги несколько отличается от аналогичных частей других книг из серии «Города в ночи», где история воспринимается как нечто, что было и прошло. Из-за перехода города от Шабаша к Камарилье некоторым может показаться, что история Шабаша не имеет большого значения, ведь его представители больше не обладают убедительным влиянием на дела местных Не-мёртвых, как в былые времена.

В некоторой степени это верно. Шабашиты были изгнаны, уничтожены или просто отброшены на обочину Не-жизни и теперь вынуждены бороться за выживание. Тем не менее, как вы поймёте, не всей историей Сородичей города можно так бесцеремонно пренебречь. Предыстория города даёт представление не только о сути секты, которая когда-то его удерживала, но и позволяет понять, чего ожидать вновь прибывшим в домен вампирам в грядущие ночи.

Рассказчики, выбор за вами. Если вы решите включить в хронику интриги и предательства, которые унаследовал город, смело делайте это. Если захотите начать с чистого листа – пожалуйста. До тех пор, пока вам и вашим игрокам это нравится, – никаких проблем.

До «Нового Света»

Со слов ныне покойной Мелиссы Старджес, специалистки по истории племени мохеган, дуктуса стаи Синие Ночные Небеса, конец 1997 года

Ещё до Шабаша – и до прихода европейцев – то, что сейчас зовут Нью-Йорком, уже существовало. У атлантического побережья жили многочисленные племена могикан и делаваров-манси, а дальше к западу обитали племена, впоследствии сформировавшие Ирокезскую Конфедерацию – мохавки, сенеки, онейды, онондаги и каюги. Это было в конце XVI века; Ирокезская Конфедерация сформировалась около 1570 года, – предположительно, благодаря решению Гайаваты об отказе от каннибализма, принятого под воздействием Великого Миротворца Деканавиды.

До прибытия европейцев Каиниты Северной Америки были малочисленны и разрозненны. Присутствие Люпинов, многие из которых происходили из племён, которые вы бы назвали «индейскими», тогда было более заметным. Однако хотя Люпины и не приносили с собой такую же порчу, как Каиниты, они доставляли иные проблемы. Их раса дика, неразумна и более склонна к насилию, чем самое варварское из людских племён. Я говорила со старейшинами, знавшими их, и почти всегда их описывали как полулюдей-полузверей, а не как людей, принимающих обличье животных.

Когда первые немногочисленные Каиниты высадились на берегах Америки, мудрые индейцы сочли их духами, вселившимися в материальные тела, или великими воителями минувших лет, вернувшимися из царства мёртвых. Некоторые предполагали, что вампиры когда-то были бойцами, которых бросили на поле боя их товарищи, и именно поэтому они вернулись из-за гроба, чтобы пить кровь. Не допускайте ошибки – эти первые Каиниты происходили из коренного населения, однако даже старейшины не могут припомнить, чтобы сталкивались с такими существами до начала XVII века. Не стану утверждать, что они встречались повсеместно, но большинство племён видели или слышали хотя бы об одном из них, пусть даже лишь немногие лично имели с ними дело.

Как и Люпины, эти Каиниты были голодными и неотёсанными, не столь утончёнными, как вампиры нынешних ночей. Они были постоянно одержимы жаждой крови, и ярость превращала их в опасных противников. Чтобы уничтожить одного из них, десятку мужчин приходилось объединять усилия. Немногим представителям более мудрых кланов удавалось обвести этих *оренда* вокруг пальца и натравить их на Люпинов в надежде избежать схватки, поскольку уже тогда Каиниты и Люпины были заклятыми врагами. Мало у кого из ирокезов имелся достаточный опыт общения с Каинитами или познания о Люпинах и доступ к ним, чтобы прибегнуть к такому выходу, и рассказы о встречах с этими существами путешествовали вместе с кочующими племенами.

Каиниты того времени охотились на своих бывших соплеменников точно так же, как те охотились на бобров и кроликов. Не забывайте, что ирокезы вели преимущественно оседлый образ жизни – они занимались земледелием и строили вигвамы. Они не были теми индейцами-кочевниками, которые скачут по прериям в вестернах, поэтому вести дела с Каинитами им было особенно трудно. Они не могли просто уйти, ведь они столько сил вложили в обустройство своих поселений. Многие представители пострадавших племенных общин даже пытались задобрить Каинитов, оставляя для них куски мяса у входов в вигвамы и выставляя караульных, которые должны были прислушиваться, не раздадутся ли звуки питания, пока остальные жители деревни спали. В этом плане я уверена, что немалая часть дошедших до нас историй о Каинитах – не более чем легенды. Вероятность того, что эти подношения поедали лисы, волки или другие животные, намного выше, чем того, что это были Каиниты в форме животных. Мы всё же не невежественные смертные, а образ действий животных отличается от человеческого – и от вампирского.

Первые Каиниты, имена которых кто-либо помнит, были родом не из этих мест; они пришли сюда как скитальцы и принадлежали к другим племенам. Большинство индейцев полагали, что они происходили из племён сауков и месквоки, обитавших в местах, ныне называемых Висконсином, и на берегах Миссисипи в северном течении реки. Они носили имена вроде Сияющий Олень, Чистый Медведь или Бледный Волк (наиболее выдающийся среди них). Когда ирокезы выясняли, кем являлись эти Каиниты, они удивлялись тому, как спокойно те вели себя. Они совсем не походили на кровожадных ночных демонов, которые опустошали их селения. Скорее уж они были созданиями той же природы, но иного склада ума. Эти вампиры объяснили ирокезам, чем они отличались от тех одержимых Зверем чудовищ, которые порой мучили их. Они поведали некоторым туземцам о сущности Каинитов, о соотношении между человеком и Зверем внутри каждого вампира и о еженощной борьбе между ними.

Поэтому я предполагаю, что эти Каиниты могли покинуть Европу ещё до того, как Камарилья сформировалась там как устойчивая организация – такие объяснения сущности вампиров не соотносятся даже с самыми ранними убеждениями Шабаша, но в то же время эти Каиниты, кажется, не беспокоились о соблюдении Традиций или подобных им законов. Либо так, либо они принадлежали к легендарным Инконню. А может, их просто не заботили вопросы сект.

В результате, конечно, местным жителям стало известно о Проклятии Каина. Если для тайной истории Европы вмешательство Проклятых было обычным явлением, то Северная Америка оставалась свободной от Каинитов, по крайней мере, до конца XVI столетия. Хотя я не могу уверенно утверждать, что Не-мёртвые прибыли сюда из других мест, у меня есть детали, подтверждающие это. Например, Бледный Волк. Во множестве историй он описывается

как лидер, как старейшина, которому подчинялись другие Каиниты. Я не располагаю детальными описаниями его внешности, однако его имя указывает на то, что он был среди Не-мёртвых ещё до того, как открыл своё присутствие местным жителям. Даже если вампиризм не является проклятием христианского Бога, он однозначно впервые возник не среди ирокезов. Каиниты не всегда обитали в окрестностях Нью-Йорка – они пришли туда откуда-то ещё.

Прибытие европейцев

Комментарий Ханнемана

Упоминания Сородичей в ранних историях о европейских первопоселенцах, как и следует ожидать, скудны. Я отыскал несколько отрывков тут и там, однако их авторы, очевидно, не были объективны. Хотя я склонен простить покойной мисс Старджес её обобщения в области фольклора, я в данном случае менее либерален. Пожалуйста, обратите внимание на мои замечания.

Форт-Оранж и Новый Амстердам

Из дневника Фрица Кёйпера

Нью-Йорк зародился не в качестве английской колонии, как верят многие малограмотные личности. Изначально это был голландский форпост под названием Форт-Оранж, из которого позже вырос город Олбани. Примерно через год после основания Форт-Оранжа голландские купцы, финансировавшие колонизацию, заложили на самой южной оконечности острова Манхэттен фундамент нового поселения – Нового Амстердама. «Покупка» земли, на которой был построен Новый Амстердам, у местных дикарей обошлась в шестьдесят гульденов. Поселение вскоре стало очень современным для тех лет, а трудолюбивые голландцы основали ещё несколько колоний на берегах Гудзона.

Разумеется, голландцы, заботившиеся о финансовом благополучии своей родины, не имели никакого стимула для долговременных вложений в этот «Новый Свет». Поселения на берегах Гудзона они основывали ради торговли, а не для того, чтобы заниматься земледелием. Поэтому колония была крупной, но не обладала глубокой инфраструктурой.

Полагаю, любой исследователь истории Каинитов сразу же признает такие условия идеальными. Конечно, ни один Каинит не следовал за капитаном Гудзоном в его путешествии, предпринятом по заданию Голландской Ост-Индской Компании в 1609 году, но они, несомненно, были осведомлены о результатах его экспедиции. Действительно, после того, как наш целеустремлённый Гудзон открыл реку, названную его именем, на обратном пути в Голландию он остановился в Дартмуте, что в Англии. Там-то английское правительство и предупредило его и его команду о том, что в будущем им лучше воздержаться от экспедиций в пользу иностранных держав.

Это ничуть не удивительно, особенно если учесть, как часто в эпоху Великих географических открытий в качестве мотива для проведения исследований выступала нажива. Не нужно глубоко копать, чтобы обнаружить доказательства знакомства Детей Каина с мистером Гудзоном. Последующее его путешествие, в результате которого был открыт Гудзонов пролив, профинансировали тринадцать богатых купцов (среди которых был Тремер) и престижные торговые компании – Московская и Голландская Ост-Индская.

Комментарий Ханнемана

Я мог бы оспорить утверждение о тринадцати торговцах, кто-то из которых был Тремером, поскольку не нашёл никаких записей об этом и скептически приподнимаю бровь при упоминании числа «тринадцать», но я могу посоветовать вам обратить внимание на Московскую компанию, мистер Питерзоон. Это содружество английских купцов, созданное исследователем Себастьяном Кабо-том, представляло собой акционерное общество (до 1630 года, судя по документам), пользовавшееся правом монопольной торговли с Россией. Можно не сомневаться, что компания профинансировала экспедицию Гудзона, как делала и прежде, поскольку в её интересах было отыскать новый торговый путь в Россию. Среди акционеров этого предприятия числились двое русских Бруха, двое английских Вентру, англичанин-Тремер, ирландский Тореадор, а также некий Хардештадт, Старший или Младший, не могу точно сказать.

Браво, мистер Питерзоон. Не будь это столь широкомасштабный проект, я бы счёл, что вы пытаетесь впечатлить меня достижениями вашей линии крови.

Вы, конечно, вправе обвинить меня в том, что я принижаю ваши фамильные заслуги, но должен отметить, что последующие торговые и исследовательские путешествия, спонсированные, согласно документам, этим Хардештадтом, организовывались также и с целью тайной перевозки в Америку Сородичей, которые навлекли на себя гнев старейшин в Старом Свете. Не стану утверждать, что мистер Хардештадт помогал предприимчивым шабашитам перебраться в Новый Свет, одновременно громко восхваляя Камарилью в Европе. Тем не менее, я убеждён, что ваш сир или грандсир, вероятно, собирал услуги со своих сверстников, отправляя их непослушных Детей за море в обмен на ответные любезности, о природе которых я могу лишь догадываться.

Возможно, тебе следовало бы столь же внимательно изучить состав управляющих Голландской Ост-Индской Компанией, великий историк.

~ Pitерzoon

Должен также заметить, что в своих записях Кёйпер упоминает некого Носферату по имени Ностокет, провозгласившего себя Князем Форт-Оранжа. О том, как долго он удерживал домен, Кёйпер не пишет, но отмечает, что этот Ностокет не появляется в перечне Князей Олбани, а это означает, что домен, скорее всего, перешёл к другому владетелю до того, как Форт-Оранж стал сначала Ренселарсвиком, а затем Олбани.

Кстати говоря, шестьдесят гульденов – это примерно двадцать шесть долларов.

«Где ему и место»

Из письма Уильяму Уолкотту, гранд-грандчайлду Митры, Князя Лондона, 1664 год

Мастерский удар!

Я только что узнал, что генерал-губернатор Стёйвесант сдал город без боя стоящему в гавани английскому флоту. Я всегда считал, – прошу прощения за откровенность, – что вас, Вентру, слишком переоценивают. Как оказалось, я глубоко заблуждался. Кто бы ни стоял за спиной у этого адмирала, его решения достойны похвалы.

Нет нужды говорить о моём восторге. Новый Амстердам теперь под властью Англии, где ему и место. Кто теперь получит домен и станет Князем? Или вы предпочтёте, чтобы мы, колонисты, сами решили этот вопрос?

Простите, я так развеселился. Мне следует успокоиться.

С наилучшими,
Хайн

Комментарий Ханнемана

Отправитель, «Хайн» – это Бернхард Хайн, изгнанный из Мюнстера Тореадор. Похоже, что Хайн стал целью Кровавой охоты из-за своих симпатий к анархам, но по контексту не удаётся определить, следует ли трактовать слово «анарх» в современном значении или же он принадлежал к той завывающей толпе, которая сформировала Шабаш в его самом раннем воплощении. Пишет он достаточно красноречиво, пусть и несколько вычурно. В любом случае, я полагаю, что это не столь важно: прочтите вот это.

Из письма Бернхарду Хайну, 1669 год

Бернхард,

я так понимаю, что валлонам оказалось несколько трудно признать власть своих новых хозяев. Насколько вы переживаете за Нью-Йорк? Герцог станет королём в ближайшие несколько лет…

Всё серьёзнее звучат для нас ваши опасения, связанные с епископом Нью-Йорка. Лондон – оплот Камарильи, и английские колонии тоже должны принадлежать ей. Насколько я могу судить, всё больше омерзительных шабашитов вторгается в королевские владения. Я ценю ваши усилия по снабжению меня информацией и уверяю, что отблагодарю вас сторицей. Князь Хайн… приятно звучит. Очень традиционно.

В такое время, как сейчас, вам следует быть рассудительным. Я выяснил кое-что об этой Екатерине, и выходит, что она весьма стара и могущественна. Вы поступили разумно, не открывшись ей, но для того, чтобы отобрать у неё эту зарождающуюся жемчужину, вы должны играть в Джихад лучше, чем она. Достичь этого будет куда проще, чем я предполагал изначально, но не в том случае, если она узнает о ваших намерениях. Екатерина тоже беглянка, покинувшая Болгарию, Румынию или ещё какую-то варварскую страну из-за участия в Восстании Анархов – вот насколько она стара.

Искренне ваш,
Уолкотт

Комментарий Ханнемана

У меня нет данных о дате прибытия этой Екатерины (по прозвищу Мудрая), но она не могла находиться здесь задолго до 1664 года, которым датировано первое письмо Хайна – в таком случае, полагаю, он бы упомянул о ней. Возможно, Хайн сначала упустил её из виду – однако он был тщеславным, а не безрассудным.

Джеймс Стюарт, герцог Йоркский, взошёл на английский трон под именем Иакова II в 1685 году. Отметьте также, что в 1666 году Лондон почти полностью сгорел.

Из письма Уильяму Уолкотту, 1671 год

Настали суровые времена, друг мой.

Екатерину поддерживают целые толпы Сородичей – вернее сказать, Каинитов: под её началом Шабаш и впрямь становится внушительным противником. Я по-прежнему сохраняю своё присутствие в тайне. Иногда я задумываюсь о том, как долго придётся играть в эти игры, но сразу же напоминаю себе, что они будут длиться вечно.

Стыдно признаться, но я влез в долги. Несколько месяцев назад я написал Оксфорду, и тот пообещал, что снабдит меня деньгами, но этого так и не произошло. Не могли бы вы оказать мне любезность и напомнить ему о нашей договорённости?

С наилучшими,
Хайн

Комментарий Ханнемана

Здесь всё становится несколько запутанным. Похоже, что английские Вентру списали Нью-Йорк со счетов, по крайней мере, исключили из разряда приоритетных целей. Хотя они, несомненно, подозревали о том, что огромное количество шабашитов перебирается в Новый Свет, почти все североамериканские колониальные поселения находились для них на

периферии политики. Оксфорд, о котором здесь говорится, – это, как я думаю, тогдашний сенешаль-Тореадор, но есть небольшая вероятность, что речь идёт о Гангреле Джозефе Оксфордском.

Приняв все эти допущения, я могу предположить, что Уолкотт и другие участники его заговора оставили Хайна выкручиваться самостоятельно. Они с самого начала, конечно же, считали его марионеткой, которая управляла бы колониальным доменом, пока они дёргали бы за ниточки, однако очевидное превосходство Екатерины, возможно, вынудило их отказаться от дальнейших вложений в город. Терять им было нечего – Хайн уже был изгнан из родной страны, и все эти события явно происходили вдали от чьих-либо глаз. Тёмная лошадка, метившая в Князья, попросту не осилила дистанцию, и союзники Хайна бросили его. До того момента, как…

Из анонимного письма Бернхарду Хайну, 1673 год

Уильям Уолкотт мертв и ты тоже скоро умрёш [sic! – Ханнеман]!

Комментарий Ханнемана

Вместо подписи на этом письме стоит размазанный и стилизованный отпечаток ладони, по размеру похожей на детскую. Этот символ ассоциировался с итальянской преступной организацией под названием *каморра*, однако формально эта группировка не базировалась в Италии вплоть до XIX века. Согласно предположениям, она возникла ещё в XV веке в Испании. Нельзя исключать возможную связь этой преступной группы со сторонниками Кромвеля, выступавшими против монархии; политические убийства ещё более обычны для мира смертных, чем для общества Не-мёртвых.

Впрочем, несоизмеримо более вероятно, что потенциальный политический альянс между второстепенными «дворянами» домена Митры был раскрыт и ликвидирован Шабашем, чьё прозвище «Чёрная Рука» вам знакомо. От одного историка-Ласомбра я слышал, будто некий член его клана «надёжно укрепил» превосходство Шабаша в тот ключевой момент истории, однако не могу точно сказать, имел он в виду это событие, некоторое усиление позиции Екатерины или же обеспечение Шабаша свежими подкреплениями (об этом ниже).

Это последнее известное упоминание о Хайне. Неизвестно, ушёл ли он в подполье или же был уничтожен, вогнан в торпор, бежал из города – все эти варианты возможны, как и многие другие.

В том же 1673 году голландский флот, тайно перевозивший немалое количество Каинитов Шабаша, бежавших из Старого Света в Новый, атаковал Нью-Йорк. Голландцы Нью-Йорка приветствовали своих сограждан с распростёртыми объятиями – а Шабаш, без сомнения, не менее радостно приветствовал подкрепления, численность которых была вполне достаточной, чтобы секта смогла решительно провозгласить город своим доменом. В течение пятнадцати месяцев Нью-Йорк пытался восстановиться в качестве Нового Амстердама, но и на этот раз всё закончилось бескровным переходом города под власть англичан. Но в том, что касается Сородичей, с этой точки зрения ущерб был нанесён.

Я также добыл несколько второстепенных документов, принадлежавших Сородичам Камарильи, обитавшим в то время в Нью-Йорке, но ни в одном из них не говорится о делах, способных изменить политический климат города. Если пожелаете, я предоставлю их вам для ознакомления.

Сородичей, населявших Нью-Йорк к концу XVII века, по моим оценкам, было примерно двадцать. Тогда в городе жили около десяти тысяч смертных. Со средствами коммуникации и со светскостью тогда дела обстояли хуже, чем

сейчас, и я думаю, что Сородичей было слишком много, чтобы они могли легко добывать пропитание, однако не настолько, чтобы это становилось абсурдным. Кроме того, я подозреваю, что епископ Нью-Йорка располагал некоторой властью над Сородичами, обитавшими среди индейских племён, равно как и над теми, кто контролировал близлежащие мелкие поселения.

Взгляд с другой стороны

Комментарий Ханнемана

Больно признавать, но сохранились лишь крайне немногочисленные источники этого периода, представляющие точку зрения Шабаша. В какой-то степени меня это веселит, – я мог бы пошутить, что шабашиты оказались недостаточно грамотными, чтобы записать собственную историю; или так обидели на нас, что сожгли все свои записи; или их более поздние документы совершили дьяблери над более ранними, – но я удержусь от этого искушения. Это отдавало бы самодовольством, а я полагаю, что объективный пример господ Хайна и Уолкотта демонстрирует всю опасность такого поведения.

Поэтому, к сожалению, мне пришлось обратиться к вторичным мнениям и собрать некоторые устные сообщения, ни одному из которых нельзя полностью доверять в силу того, что общение между Сородичами по своей природе является «испорченным телефоном». Относитесь к этой информации с долей скептицизма. Я включил сюда лишь те сообщения, которые не расходились между собой в трактовке самых общих вещей, надеясь, что та сказка, которую чаще всего рассказывают, и есть истина – или настолько близка к истине, насколько я смог обнаружить.

Епископы

Со слов ныне покойного Жирного Пита, дуктуса стаи На Хрен Джерси, конец 1998 года

Эх, парень, Екатерина была епископом ещё тогда, когда он нам и не нужен был. Оно конечно, куча всяких других епископов – и архиепископов – явились потом, но никто не был таким старым, как она. Я слыхал, будто она была тут ещё до того, как появился Нью-Йорк.

Но в конце концов она пошла ко дну, – едва ли через десять лет после того, как я Каинитом стал. Я был на *Palla Grande*, когда её завалили. Парень, это было какое-то реально паршивое дерьмо. Стая убийц появляется непонятно откуда. Я ещё подумал: да ни хрена эти салаги ей не сделают, – но где она сейчас? Она была епископом двести лет, а то и триста, а тут пара выстрелов – и кранты.

Со слов ныне покойного Эдди-Шулера, священника стаи На Хрен Джерси, конец 1998 года

Екатерина когда-то была Князем в Старом Свете, – в Праге, кажется, – до начала Восстания Анархов, когда она бежала сюда, чтобы избежать уничтожения формировавшейся тогда Камарильей. Она стала первым епископом Нью-Йорка, лет за сто до Полоньи. Я слышал, что тут обретались ещё несколько меньших епископов, но никто из них не был так важен, как Екатерина. Она не такая безбашенная, как нынешние молодые епископы – нет, она из политиканов старой закалки.

Меня тогда тут не было, но я помню имена других епископов по некоторым ритуалам, которые мы совершали вместе со старейшинами. Кажется, одного из них звали Раду, он тоже происходил из Старого Света, но то ли его отправили в другой город, то ли он вернулся в Европу. Хотя нет, погоди-ка: он ведь был кардиналом, который служил заодно и епископом лет десять, прежде чем убраться отсюда. Это было ещё до Полоньи и до «Пакта о продаже», если не ошибаюсь. Ага, точно, вспоминаю теперь. Когда Раду уехал, на его место явился Полонья, может быть, по договорённости с ним. Вся эта затея с «Пактом» задумывалась, чтобы положить конец внутреннему конфликту в Шабаше. Раду путешествовал по всем штатам, останавливаясь тут и там и проверяя, как там шли дела, а дела шли хуже некуда. Да, он задержался здесь достаточно надолго, чтобы привести всё в норму, потом оставил Полонью поддерживать порядок, а сам занялся подготовкой «Пакта о продаже».

Не знаю, как Екатерина отнеслась к тому, что Полонья стал архиепископом, стоявшим выше неё, а не епископом, ей равным. До Раду в городе были и другие епископы, а может, и одновременно с ним. Одного, кажется, звали Ван Кортландт… голландский Ласомбра. Отахиони была из индейцев-каюга – Цимисхи, наверное, но она оставалась здесь всего несколько лет до того, как Екатерину официально признали епископом, и покинула город ещё до прибытия Раду.

Со слов ныне покойной Дженнифер Брэдфорд из стаи Кровавый Оскал, конец 1998 года

Нью-Йорк всегда был игровой площадкой для большой политики. Такие, как Полонья и Турлев, стояли здесь у руля до тех пор, пока кто-то не стаскивал их с пьедестала и не занимал их место. Чёрт побери, даже мой грандсир когда-то был епископом. Йонас Ван Кортландт. Он умудрился сильно рассориться с другим епископом, который дёрнул за нужные ниточки, и его сослали на Фронтьер… году в 1862 или около того. Я никогда не встречалась с ним, но он явно был большой шишкой в свои лучшие ночи. Ландау, мой сир, постоянно про него рассказывал. Он был чертовски старомоден – завёл себе друзей в высшем обществе, которые пытались протолкнуть закон, в котором требовалось бы бегло

говорить не только по-английски, но и по-голландски, чтобы иметь право голоса.

Услышано от ныне покойного Энтони Руиса из стаи Лёгкие Слёзы Любви, середина 1991 года

Епископы Нью-Йорка всегда были из клана Ласомбра. И всегда будут. У Цимисхов свои дела, а всех остальных слишком мало, чтобы они хоть что-то значили в этих местах.

Комментарий Ханнемана

Несколько замечаний: епископы (и, полагаю, архиепископы) Нью-Йорка *не всегда* были Ласомбра, что подтверждается продолжительным правлением одной из них – Екатерины Мудрой. Мистер Руис в данном случае, вероятно, завысил значимость своего клана – или же был убеждён в том, что Екатерина принадлежала к числу Сторожей. Хотя я не нашёл подтверждений теории о том, что её таковой считали, я обнаружил, что в моих источниках, написанных с точки зрения Шабаша, её клановая принадлежность любопытным образом не упоминается. Конечно, я бы не удивился, если бы члены секты с таким ублюдочным происхождением заботились о вопросах кланов ещё меньше, чем самые несведущие представители нашей собственной секты. Разумеется, моё грубое обобщение не касается вас и вашей благородной родословной, достопочтенный мистер Питерзоон.

Ещё одна из числа епископов Нью-Йорка, не принадлежавших к Ласомбра, – Цимисхи Отахиони, чьё имя в переводе с языка каюги означает «волк». Да, так и переводится. Она занимала свою должность недолго, и в её правление не происходило ничего важного, не считая того, что её секта пополнилась многочисленными Сородичами из окрестных ирокезских племён. Вы, конечно же, знаете о том, что Шабаш позаимствовал некоторые индейские ритуалы и практики. Это в существенной степени относится к американским шабашитам – европейские так не поступали. Хотя большинство таких практик оказались упрощены или, по крайней мере, романтизированы кинематографом и массовой культурой, немалая часть обрядов секты, восходящих к индейским верованиям, обязана возникновением таким Становлениям. Есть мнение о том, что в основном эти ритуалы являются результатами Становлений, данных на Диком Западе эпохи Фронтьера, однако их корни теснее связаны с племенами восточной части США. Многие из стай Отахиони и их собственных Детей, как представляется, стали раскольниками в своей секте, – или, по крайней мере, изоляционистами, поэтому некоторая неприязнь Екатерины к Цимисхам понятна. Я склонен считать, что Екатерина и Отахиони носили епископский сан одновременно, но не сумели сработаться, поскольку каждая из них пыталась установить единоличный контроль над доменом. Неизвестно, как завершилась эта борьба, однако об Отахиони больше никто не слышал с момента её исчезновения в самом конце XVII столетия.

Ван Кортландты, собственно, были весьма политически влиятельным семейством в Нью-Йорке вплоть до конца XIX века. Поле для гольфа, расположенное на земле, которую они пожертвовали городу, носит сейчас их имя, некогда произносившееся с не меньшим благоговением, нежели имена Вандербильтов, Стёйвесантов и даже Рузвельтов. Это наследие голландских колонистов – я в самом деле обнаружил проект государственной конституции, датированный 1846 годом, в котором предлагалось ввести в список требований к избирателям непременное владение двумя языками, английским и голландским. Это многое говорит о Шабаше и свидетельствует о том, что секта вступила в тесное взаимодействие с общественными и политическими институтами смертных. Дитя Йонаса Ван Кортландта, Ландау, остался в Нью-

Йорке после предположительного изгнания своего сира и в итоге стал храмовником. Эту должность он занимал в течение трёх десятилетий в конце XIX века и находился под началом Полоньи.

Выяснить происхождение Турлева оказалось несколько труднее. Хотя на первый взгляд его имя кажется восточноевропейским, генеалогические исследования указывают, что Турлев – не подлинная фамилия, по крайней мере, в современном смысле. Выделявшийся среди Ласомбра Нового Света Турлев получил сан епископа от Раду и тогдашнего регента секты, Горчиста. Дальнейшие исследования, посвящённые этому Каиниту, указывают, что когда-то он также был епископом Буффало – его назначили в Нью-Йорк в попытке объединить разрозненные городские домены под централизованной властью коллектива епископов и, возможно, архиепископов. Вскоре после этого Буффало стал яблоком раздора. Сейчас этот город остаётся изолированным центром активности Шабаша, но домены там требуют себе лишь самые слабые претенденты; как вам известно, там также обитают некоторые Сородичи Камарильи, никто из которых не желает быть Князем. С точки зрения сект ситуация там тупиковая. Но вернёмся к Турлеву: идея объединения сил, поддержанная Раду и Горчистом, была предложена Полоньей, который ещё тогда строил планы продвижения по карьерной лестнице от «простого» архиепископа к тому титулу, который, как я слышал, он носит ныне: к кардиналу. Турлев когда-то служил Полонье в качестве храмовника, так что, возможно, он сам был виноват в своей зависимости от политической обстановки.

Ещё один епископ, который, возможно, был повинен в поразившей Шабаш семейственности, – последний в списке, Симон Ороско. Он стал епископом лишь в 1993 году, и мало кто из шабашитов, с которыми я беседовал, смог рассказать о нём что-либо, что заслуживало бы внимания. Не думаю, что это означает, что он был малоактивным или особенно бесталанным епископом. Скорее всего, на самом деле Полонья выдвинул его из числа своих сторонников, чтобы тот занимался мелкими делами, на которые сам Полонья не желал тратить время. Епископ Ороско, конечно, происходил из клана Ласомбра и, по-видимому, служил связным с регентом секты, поскольку путешествовал в Мехико как минимум раз в два месяца. Разные мои источники при упоминании его имени заметили, что он был «лакеем» Полоньи. Более мягкие, но не менее вымученные описания говорят о нём как о правой руке Полоньи и его фаворите. Представляется, что Ороско не принял ни единого решения, которое существенно повлияло бы на политику Шабаша в Нью-Йорке, хотя он определённо советовался с Полоньей относительно частных вопросов.

Примасы и священники

Комментарий Ханнемана

В Шабаше власть распространяется не строго линейно, как в Камарилье с её системой Князей, примогенов, чистильщиков, шерифов и так далее.

Ханнеман, если ты изображаешь наивность, лучше прекрати. Тебе прекрасно известно о городах, в которых права Князя на домен признаются исключительно с позволения совета могущественных примогенов, и о гарпиях, способных своей клеветой сместить с поста даже самого непотопляемого шерифа.

~ Piterzoon

Вместо этого система Шабаша больше напоминает паутину, в центре которой находится регент. Ниже регента стоят примасы консисторий и кардиналы. Истинная власть, похоже, сосредоточена в руках кардиналов, тогда как примасы являются уважаемыми советниками. Самая близкая по устройству политическая модель, с которой можно сравнить структуру Шабаша – военная теократия. Хотя

примасы не располагают формальной властью, они часто пользуются уважением в силу своего высокого статуса. К кардиналам (и, далее по нисходящей, архиепископам, епископам и дуктусам) прислушиваются, поскольку они являются признанными лидерами. Священники же подобны младшим примасам, к ним обращаются за советом и наставлениями. Таким образом, кардиналы, архиепископы, епископы и дуктусы представляют собой военных лидеров, тогда как примасы и священники являются духовными учителями.

Со слов ныне покойного Эдди-Шулера, священника стаи На Хрен Джерси, конец 1998 года

В Нью-Йорке были ещё два примаса, хоть и в разное время. Раду отправил Ливию Черны советницей к Екатерине перед тем, как сам явился в город. Она оставалась здесь в то время, когда он занимался своим «Пактом о продаже», но не думаю, что ей на самом деле хотелось стать частью сообщества нью-йоркских Каинитов. Она всегда оставалась в стороне, никогда тесно не общалась с другими вампирами. Руководила большинством крупных ритуалов – и только. Я имею в виду, что она, конечно, общалась с епископами, всё такое, но если ты не знал о её присутствии, то не заметил бы и её отсутствия.

Правда, другой примас был несколько иным. Его звали Блез Карем, это был французский Цимисхи, прибывший в город в самом начале XX века, чтобы поколебать неоспоримую монополию Ласомбра на власть. Не пойми меня неверно: в Шабаше власть всегда распределялась в пользу Ласомбра, но Цимисхи постоянно дышали им в спину. В Нью-Йорке дела обстояли иначе – из-за голландских корней города и преобладания голландских Ласомбра, бежавших из Старого Света от тамошнего засилья Вентру, Тореадоров и Тремеров. Цимисхи также всегда были могущественны в Нью-Йорке, поскольку это был первый американский порт, куда прибывал любой корабль, и они селились здесь вместе со своими выводками и семействами гулей. Если смотреть на структуру власти, то вклад Цимисхов в неё был временным и малым. Стаи Отахиони достаточно быстро погибли, а сама она пропала вскоре после того, как Екатерина стала епископом. Раду пробыл епископом недолго, для него это был не более чем «привал» в ходе кампании по привлечению союзников для «Пакта о продаже». Даже Екатерина, дольше всех пробывшая епископом в этом городе, – возможно, и во всём Новом Свете, – не располагала столь же широкой поддержкой, которая имелась у более крупных кланов. Только представь: она была епископом с того момента, как город *стал* городом, а тут вламывается Полонья и требует себе весь домен.

Впрочем, приезд Карема был лишь временной мерой. Кажется, он происходил из мелкого французского дворянства, но после Становления изучал философию и историю секты на Востоке, вместе со своими предками-Цимисхами. Когда Ласомбра начали разминать мускулы, Карем стал потихоньку собирать под свои знамёна обделённых властью интеллектуалов. Естественно, среди них были Цимисхи, но к этому харизматичному лидеру стекались также Змеи Света, Тореадоры-антитрибу, Тремеры Шабаша и даже кое-кто из верных секте Вентру.

Тут надо сделать оговорку. Речь на самом деле шла не о поддержке или создании своей фракции. Когда Цимисхи привезли сюда Карема, они хотели обеспечить себе преимущество, но не раскалывать секту. Я не подвергаю сомнению вклад Карема в политику секты – просто говорю, что он был слишком невелик и запоздал. Знаю, это всё звучит, будто надвигалась неминуемая война, но я действительно думаю, что действия Карема укрепили Шабаш. Хотя не всё, что он делал, было безупречно **[см. ниже. – Х.]**, роль адвоката Дьявола он исполнил превосходно. При таком неконтролируемом

архиепископе, как Полонья, Шабаш был беспокойным и постоянно жаждал драки. Когда драться было не с кем, он сражался сам с собой просто для того, чтобы выпустить пар. Когда примасом стал Карем, священники стай получили власть, благодаря которой могли использовать военную силу себе на пользу. В 1920-е многие шабашиты успешно отказались от угасающей Человечности в пользу более приемлемых Путей Просветления. Но всё равно с этим до сих пор дела обстоят нелегко: у большинства шабашитов Нью-Йорка в нынешние ночи вообще не было наставников, способных научить их основам Путей – и большинство из них продолжают следовать этике Человечности, потому что никто не научил их иной.

И я могу даже не говорить о том, что их Человечность улетучивается с каждой ночью. Будучи священником, я могу разве что удерживать особо буйных членов своей стаи от желания проломить Жирному Питу череп в какой-нибудь дерьмовой Мономахии и заявить, что они теперь тут главные. У меня нет времени на то, чтобы избавлять их от остатков слабеющей смертной морали и наставлять на Путь Соглашения Чести.

Архиепископ Полонья, конечно, ничуть не желал отдавать свои военные машины в руки какого-то женоподобного французика-Изверга, который был вдвое младше него и которого кто-то вызвал себе на подмогу. Да, он выслушивал советы Карема, но в конце концов обычно делал в первую очередь то, чего хотел сам. Сила Блеза Карема заключалась не в сане примаса, а в способности взбудоражить дух Шабаша и объединить разрозненные группы внутри секты, чувствовавшие себя бесправными под властью Полоньи.

При Кареме, в конце 1920-х и начале 1930-х годов, Цимисхи получили контроль над некоторыми доменами, тогда как раньше им приходилось питаться на «общих угодьях», подчиняясь консервативным Ласомбра. Хотя никому, кроме самих Цимисхов, это пользы не принесло, всем в Нью-Йорке стало ясно, что Ласомбра перестали быть единственными игроками на поле. Тремерам Шабаша позволили обустроить собственную капеллу, Змеям Света – свой храм, и так далее, и тому подобное. Они больше не думали, что должны обязательно спрашивать у Ласомбра разрешения делать то, что им хотелось. Может, я слишком старомоден, но как по мне, так ради этого Шабаш и создавался.

Екатерина хранила нейтралитет между Каремом и Полоньей на протяжении всей первой половины XX века. То был, возможно, пик её власти с момента возвышения Полоньи, и она пользовалась привилегией решающего голоса, так что и примас, и архиепископ обхаживали её, как могли, чтобы получить поддержку. Каиниты, державшие её сторону, чаще верили в «духовные реформы» Карема. Екатерина вела игру мудро, охраняя монополию Ласомбра на власть до тех пор, пока лояльная оппозиция не начинала угрожать секте расколом. Она предпочла держаться как можно дальше от прокравшихся в город Джованни и поддержала погромы Сетитов, предлагавшиеся Полоньей в сороковых и шестидесятых, а также молча соглашалась с назначениями храмовников и крестоносцев вне зависимости от того, кто выдвигал их кандидатуры.

В то же время она участвовала в духовных реформах Карема, настояла на перераспределении доменов, в равной степени прислушивалась и к священникам, и к дуктусам приходивших к ней с донесениями стай, а в сороковых годах дважды предлагала гостеприимство Инквизиции Шабаша, внимание которой тогда привлёк Нью-Йорк.

Со слов ныне покойного Малыша Каина из стаи Жажда Крови, конец 1998 года

Изверг уехал отсюда ещё до того, как меня Становили. Но я помню его Дитя –

сраный маньяк, настоящий Распутин среди Каинитов. Как там его звали? Ладислав? Мы с приятелями называли его Мудислав. Не в лицо, конечно, мы ж не идиоты. Его испортила власть, доставшаяся по наследству. Он пытался заставить каждого грёбаного кровососа в этом городе пить его кровь – типа какое-то там «Великое Братание». Я так прикидываю, Полонья его терпел только потому, что хотел поглядеть, на какую хрень мы способны пойти, если какая-нибудь шишка прикажет нам её сотворить.

Однажды он заявил, что все Каиниты в Нью-Йорке – часть его церкви. Затем открыто объединился с Бруха-антитрибу, когда те подняли бучу. Так началась Третья гражданская война. А *потом*, когда они захотели мира, он вдруг поддержал Ласомбра, обвинил всех Бруха в ереси и сжёг на костре.

Когда шла гражданская война, начавшаяся из-за всего этого, он попытался заманить к нам анархов. Я никогда не врубался, как это: Карем вроде был таким замечательным героем Меча Каина, а его Дитя – психопат. Подозреваю, что примас оставил тут своего выродка, чтобы поквитаться с Полоньей за всё то дерьмо, которое от него вытерпел.

В конце концов он надоел-таки епископу и архиепископу. Думаю, был где-то семьдесят седьмой. Какой-то храмовник проткнул ему голову железнодорожным костылём после того, как посланная на подмогу стая обездвижила этого придурка. Где он сейчас? А хрен его знает. Надеюсь, тут его больше нет.

Комментарий Ханнемана

Блез Карем покинул Нью-Йорк в 1953 году, судя по всему, по собственной инициативе. Он сложил с себя сан примаса, но десять лет спустя, когда вёл исследования под руководством Вели Живодёра в Старом Свете, принял его снова. По моим сведениям, Веля и сейчас советуется со своим протеже.

Ладислав Чорбя был единственным (по моим данным и согласно моим источникам) потомком Карема, оказавшимся в домене своего сира проездом, когда тот прибыл в Нью-Йорк. После отъезда Карема Ладислав предъявил безумную претензию на сан епископа.

Две причины помешали ему занять эту должность. Во-первых, архиепископ Полонья насмотрелся на «реформаторские» деяния Карема и отнюдь не желал давать власть его потомку. Во-вторых, пока Карем был примасом, Ладислав всё сильнее деградировал. Карем заботился о духовных нуждах своей «паствы», но при этом не обращал внимания на крепнущее безумие собственного отпрыска. Некоторые из моих информантов предположили, что Ладислав был слаб и поддался искушению, которое воплощал собой почёт, окружавший имя его сира. Другие полагают, что его испортило изучение Изменчивости. Как такое могло произойти, не имею понятия – по своему опыту я знаю, что даже Малкавиан присущие им силы не сводят с ума, безумие приходит со Становлением. Согласно третьей теории, до Становления Ладислав был сифилитиком, и превращение в Не-мёртвого навсегда сохранило его разум в повреждённом состоянии.

Рассказы о развращённости этого Сородича, мягко говоря, впечатляют. Он устраивал частные вечеринки, на которых отдавал дань чтимой шабашитами традиции Кровавого Пира. Утверждают, что он давал Становление детям, – не просто Детям в нашем понимании, но настоящим смертным детям, – пожирал собственную плоть и сдирал мышцы со своих костей, чтобы напугать окружающих. У него имелись также какие-то связи с Люпинами, обитавшими в Центральном Парке, и я слышал две разные истории, описывающие его гибель от когтей этих животных.

Так или иначе, самой примечательной из выходок Ладислава стала попытка провозгласить себя примасом. Нечего и говорить о том, что никто не поддержал его самовыдвижение (кроме пары-тройки сторонников Карема, которые вскоре разочаровались в потомке своего бывшего лидера и покинули его). В разгар этого безумия он объявил себя священником стаи Нью-Йорка. Да-да, он сам себя назначил духовным наставником всех без исключения Сородичей города и однажды действительно попытался заставить шабашитов, собравшихся на одном из ритуалов, выпить его витэ.

Я не верю историям о его гибели от лап Люпинов. Я уверен, что Полонья и Турлев просто устали от этого проходимца и расправились с ним.

Кроме того, есть вероятность, что покинувший Нью-Йорк примас оставил своё ненормальное Дитя в городе в качестве агента-провокатора. Ниже я приведу основания для такой точки зрения.

Остров с Башней Слоновой Кости

Со слов Хелены Пенхард, пережившей битву за Нью-Йорк, конец 2000 года

Ах, Камарилья Нью-Йорка. Такое впечатление, что те из вас, кто обитает вне города, слышат то одну историю о том, как нас держали в осаде, то другую. Боюсь, эти рассказы правдивы – хотя формально Манхэттен считался доменом Князя Камарильи, сохранять его Князю удавалось лишь ценой постоянных испытаний и борьбы. Даже такое утверждение будет недостаточно точным, поскольку в камарильском домене Манхэттена, возможно, обитало больше шабашитов, чем камарильцев.

У Камарильи было три оплота. Они возникли, когда Вентру по имени Микаэла заметила, что Шабаш, в знак презрения к скоту сделавший весь город своей вотчиной, оставил без внимания некоторые преимущества, которые приносили с собой богатство и влияние на мир смертных. В частности, как ни удивительно, район Уолл-стрит был свободен от всякого влияния Сородичей. Это изумило Микаэлу, поэтому она копнула глубже – и не обнаружила ничего. Не поймите меня неверно: акции многих компаний, работавших на нижнем уровне Уолл-стрит, держали Сородичи Шабаша, но сделки, которые обычно решали судьбу этих долей, оставлялись на собственное усмотрение руководителей фирм.

Так что Микаэла пошла на риск – я бы даже сказала, на много рисков сразу. После обвала американского фондового рынка в 1929 году она покинула свой прежний домен в Пенсильвании, чтобы основать новый в Нью-Йорке. Конечно, все считали её сумасшедшей, которая связывается с мёртвой экономикой и лезет в самый центр территории Шабаша, но она знала, что делала. В свою очередь, шабашиты только обрадовались Чёрному Четвергу и последовавшей за ним Великой Депрессии – для них это был настоящий праздник. Поскольку они привыкли не обращать на Уолл-стрит внимания, то не заметили и дерзкого хода Вентру.

К концу Депрессии Микаэла уже накопила несколько миллионов, скупив множество пакетов акций по минимальным ценам. Когда они вновь вошли в свою реальную стоимость, все те, кто в них инвестировал, вместо малой выгоды обрели огромную.

Видя, что такой успех действительно возможен, некоторые другие Сородичи Камарильи перебрались в Нью-Йорк. Тремеры тоже воспользовались феноменом Уолл-стрит, используя полученные средства для финансирования своих ис-

следований и обустройства капелл. Носферату посчитали Нью-Йорк довольно гостеприимным, – тут они могли ходить прямо по улицам, почти не скрываясь, и никто бы не посмел бросить им вызов. Даже немногие Тореадоры и Бруха поселились здесь, привлечённые «Гарлемским ренессансом», коммуной битников в Гринвич-Виллидж, высшим обществом, богемными и академическими кругами города – и неизбежными общественными сдвигами, зарождавшимися здесь и затем распространявшимися по всему миру. К тому моменту, когда Шабаш заметил Камарилью, выгонять «этих проходимцев» было уже поздно.

Нет, они, конечно, попытались это сделать. Стало очевидно, что с точки зрения численности Шабаш преобладал в городе. Ради собственной безопасности Камарилья отказалась от доменов в других районах и сосредоточилась на Манхэттене, где могла следить за окружившими её врагами и дать им отпор в случае надобности.

Нечего и говорить о том, что численность Сородичей превратилась в проблему. Одно время в Манхэттене находились убежища доброй сотни Проклятых. Город был слишком лакомым куском для Шабаша, чтобы терять его, и как раз из-за его ценности никто из здешних обитателей не желал отказываться от богатства и престижа. В 1980 году секта обратилась против самой себя: Дети нападали на своих сиров, старейшины дьяблеризовали новообращённых птенцов, личные вендетты вершились в убежищах, залах советов, салонах и переулках. В попытке укрепить позиции Камарильи Микаэла провозгласила себя Князем – кажется, до неё этот титул чуть ли не каждую ночь присваивал очередной никудышный князёк. Конечно, даже по меркам Нового Света никто из них не мог считаться старейшиной, и в большинстве своём они погибали спустя пару лет после обретения титула.

Список

Для удобства при сопоставлении я привожу этот список высших чинов Шабаша, в котором указывается, кто носил какой сан и когда. Он достаточно точен – я основывался на исторических записях, найденных среди руин одного из тайных убежищ Полоньи в Бруклине. О самой ранней истории там говорилось мало, однако в этой части я дополнил список, опираясь на другие свидетельства.

Имя	**Сан**	**Период**
Екатерина Мудрая	епископ	1661 (?) –1969
Отахиони	епископ	? – 1679 (?)
Ливия Черны	примас	1774–1817
Раду Бистри	епископ	1792–1801
Йонас Ван Кортландт	епископ	1804–1862
Франсиско Доминго де Полонья	архиепископ	1861–1998
Турлев	епископ	1866–1990
Блез Карем	примас	1902–1953
Симон Ороско	епископ	1993–1999

Поначалу Микаэла столкнулась с неприязнью со стороны враждовавших между собой группировок и выводков, решивших, что она заявила собственные права на власть. В некотором смысле так оно и было, поскольку для того, чтобы сдержать наступавший со всех сторон Шабаш, ей приходилось давать Станов-

ления кому попало, не задумываясь о вопросах нравственности. Коротко говоря, она Становила пушечное мясо и бросала его в бой против Шабаша или угрожавших ей мятежников. Я получила Становление точно таким же образом и только благодаря собственной сообразительности сумела выжить в этой атмосфере предательства.

Шабаш решил воспользоваться распрями среди своих врагов. Архиепископ Полонья и епископ Турлев обратили внимание на самозванку, провозгласившую себя Князем, и надеялись свергнуть её – если не занять её место. До них наконец дошло, от чего они отказались в Манхэттене.

Однако Микаэла была решительно настроена сохранить свою позицию – так же, как прежде яростно завоёвывала её. Она представила своё дело на суд совета Камарильи, также считавшего Нью-Йорк важным для секты ресурсом. Вместо того чтобы осудить её массовые Становления, одним несогласным мятежником описанные как «действия в духе Чёрной Руки», совет поддержал её позицию, согласно которой цель оправдывала средства, – до той поры, пока её действия не нарушали Маскарад. Тремеры также поддержали Микаэлу, поскольку их местные капеллы достигли значительных успехов в изучении тайных искусств (а заодно давали Чародеям прямой выход на финансовые ресурсы, позволявшие развивать эти искусства в других доменах). Осознав, что угроза их образу Не-жизни исходила извне, а не изнутри, Сородичи Камарильи собрались с силами и дали отпор Шабашу.

Впоследствии Не-жизнь превратилась для Микаэлы в непрестанное бдение. Чёрная Рука каждую ночь проверяла границы её домена на прочность, а её собственные потомки (примерно треть от всей тогдашней численности Сородичей Манхэттена) испытывали её саму. Они требовали от неё защиты, но не желали оказать ей любезность и не тянуть загребущие руки к её вложениям; они были алчными и часто вели себя грубо. То, что многие из них погибли в ходе войны между Камарильей и Шабашем, меня не печалит. Конечно, будь они в моём положении, они сказали бы обо мне то же самое.

Три опоры

Со слов Хелены Пенхард, пережившей битву за Нью-Йорк, конец 2000 года

Нью-Йорк всегда будет городом Вентру, – ведь для того, чтобы пользоваться всей той стильностью, изяществом и мудростью, которые он может предложить, у вас должны быть деньги на поддержание соответствующего образа поведения. Впрочем, вклад других кланов под властью мелких князьков и Микаэлы также позволил городу выстоять против Шабаша и даже, в конце концов, возобладать над ним.

Сейчас, когда Шабаш изгнан из города, границы этих вотчин размываются. Теперь, с наплывом представителей других кланов и возможностью распространить власть секты на все пять районов, такая жёсткая централизация перестала быть необходимой и только подогревает враждебность между разными кланами. Однако старые привычки долго живут среди Сородичей, и в нынешние ночи ещё можно увидеть, по крайней мере, свидетельства былой славы этих мест.

Уолл-стрит

Со слов Хелены Пенхард, пережившей битву за Нью-Йорк, конец 2000 года

Улица Уолл-стрит, преимущественно служащая источником денег и влияния для Вентру (и, немного в меньшей степени, для Тореадоров и Тремеров – в этом порядке) – оплот мировой экономики. Сородичи, решающие играть здесь на бирже, вполне могут сделать на этом миллионы. Я почти не сомневаюсь, что

следующий Князь Нью-Йорка будет обязан своим богатством Уолл-стрит.

Капелла Пяти Районов

Со слов Хелены Пенхард, пережившей битву за Нью-Йорк, конец 2000 года

Несмотря на неприглядную историю этой капеллы, она, безусловно, представляет собой одно из самых ценных хранилищ оккультных познаний, которыми располагают Тремеры. На самом деле это объединение меньших капелл, разбросанных по всему городу, с центральной базой (известной под названием «Капелла Пяти Районов» и управляемой верховным регентом Эйслинг Старбридж) в Барнард-колледже. Вспомогательные капеллы меняют расположение и устав примерно раз в семь лет. Это пережиток тех времён, когда Камарилье угрожал Шабаш, но для Тремеров это по-прежнему полезно. Большинство Тремеров, принадлежащих к меньшим капеллам, остаются в Нью-Йорке даже после того, как места расположения и назначение этих капелл изменяются, хотя некоторые переезжают в другие капеллы или города[8].

До того, как верховным регентом капеллы стала Эйслинг Старбридж, этот пост занимал её сир. Некие злоумышленники пронзили этого Сородича колом и расчленили, прежде чем сбросить его бренные останки в залив Шипсхед. Хотя некоторые обвиняют в преступлении саму Старбридж, она – не самый вероятный убийца, поскольку всегда оставалась совершенно аполитичной. Более подходящие подозреваемые – завистливые подчинённые из вспомогательных капелл или агенты Шабаша, которые вполне могли включить убийство верховного регента в свою программу дестабилизации обстановки во время правления Микаэлы.

[8] См. вторую главу для знакомства с нынешними подразделениями Капеллы Пяти Районов. – *Прим. авт.*

Шрек.нет и Клойстерс

Со слов Мэнни, «Носфератовского Интернетчика», начало 2000 года, пересказано другим Носферату

Шрек.нет выходит за рамки сект, говоришь? Приятель, это же не какое-то материальное явление. Это скорее подсеть, входящая в состав Интернета и управляемая Носферату, а кое-где – нашими антитрибу. Шрек.нет – это кладезь информации и статей, конвейер слухов, помогающий нам, Туннельным Крысам, распространять… ну, в общем, то, что мы сочтём нужным распространять. Знаешь, я удивлён, что Носферату Шабаша не ожидали нападения Камарильи. Я-то знаю, как ведётся общение на всех этих форумах и в чатах, и просто удивительно, что какой-нибудь болтливый придурок не раскрыл весь план.

Шрек.нет поддерживается усилиями странствующего Носферату по имени Жерар Рафен, известного под кличкой Вонючий Дядюшка. Раньше сервера располагались в колледже Купер-Юнион, но потом переехали в подземную приёмную под музеем Клойстерс в парке Форт-Трайон.

Тянуть кабель для незаконной компьютерной сети прямо под музеем средневекового искусства – нелёгкое было дельце.

Перед самой битвой за Нью-Йорк Клойстерс стал центром активности Носферату. Я слышал, была ещё группа Крыс, которые сначала выказывали недовольство тем, что Князь Калеброс заявил о кратковременности своего пребывания на посту, а потом критиковали саму его политику. Возможно, это всё вранье, приятель. Понимаешь, мы, Носферату, построили под музеем множество дополнительных этажей – и чтобы разместить серверы для Шрек.нета, и себе для убежища.

Услышано от Жерара Рафена, сисадмина Шрек.нета, начало 2000 года

Когда мы перемещали Шрек.нет, все сразу завопили, что хотят его обратно, и начали спрашивать, когда мы его вернём. Почему? Разве отсутствие этого вашего Интернета – уже конец света? Вы пользуетесь им бесплатно, а потом очень громко жалуетесь, что его у вас отобрали на одну ночь? Ненавижу Интернет. Чертовски жаль, что мне так часто приходится им пользоваться. Он делает людей тупыми и неотёсанными.

Молния бьёт перед началом бури

Со слов Эстер Рид, дуктуса стаи Лёгкие Слёзы Любви, конец 1998 года

Микаэла? О ней больше незачем беспокоиться. Полонья снёс ей голову. Это было прекрасно. Я была там вместе со стаей – теперь мы храмовники Полоньи. Мы просто взяли и зашли к ней в убежище. Полонья убил её прямо там, на месте. Она-то рассчитывала на дипломатические переговоры. Ну, понимаешь, типа сесть за стол и уладить наши разногласия. Эй, сука, ты что, решила, будто мы – клуб поклонников нетрадиционной медицины, а?

Да, после того, как мы убили Князя, Камарилья хорошо поняла, что такое дипломатия Шабаша. Они разбежались, словно шлюхи от полицейского патруля. Колдуны пока держатся, но не думаю, что нам стоит их бояться. По крайней мере, пока не стоит.

Третья гражданская война

Со слов ныне покойного Скорчио, дуктуса стаи Вершащаяся Месть, конец 1994 года

Ох, парень, это, должно быть, одна из десяти худших идей, которые кому-либо когда-либо приходили в голову. Помню те ночи, как вчерашнюю. Я и поверить не мог, что Скоты попытаются сотворить такое.

Знаю, что среди них нашлись несколько таких, которые держались более сплочённо, чем можно было ожидать от остальных. Сколько там было Каинитов тогда в Нью-Йорке – где-то триста? И половина из них – Ласомбра и Цимисхи, верно? Даже если бы все остальные были равны по численности, – а они, уж поверь, не были равны, – только Бруха были готовы пробиться наверх с вероятностью десять к одному. Плохой расклад.

В то время – году в пятьдесят седьмом или пятьдесят восьмом – казалось, что Ласомбра и Цимисхи почили на лаврах и позволили Камарилье оттеснить Шабаш к востоку, отсекая его от союзников на южной части побережья и от оплотов в Детройте и Канаде – вроде Монреаля. Большинство этих Сторожей и Извергов поддерживали Статус-кво, они предпочитали выжидать и ковать железо, пока горячо. Большинство Бруха-антитрибу и их сторонников были Лоялистами и плевать хотели на всё это, потому что у них перед глазами маячил крестовый поход. Не знаю, насколько искренне они хотели устроить завоевательную кампанию, но им точно хотелось делать что-нибудь помимо накапливания богатств за счёт местных общественных институтов смертных и помыкания лишёнными политического влияния малочисленными кланами.

Думаю, всё это можно было бы предотвратить, если бы Бруха поделились своим планом с Ласомбра и Цимисхами. Ласомбра, возможно, натравили бы Скотов на Бостон, Джерси или Балтимор – даже на некоторые части занятого Мика-

элой Манхэттена. Но мы-то знаем, каковы эти парни, сторонники Статус-кво. Они думают, что если ты считаешь, будто обыграл их один раз, то попытаешься обыграть их снова, и не хотят, чтобы ты навязывался им с планами, которые они сами не разрабатывали, потому что не желают делиться добычей. Так что они выступили резко против нового похода. Кажется, я даже помню комментарий Турлева: «Сейчас не время гнаться за славой».

Такое официальное и публичное отвержение воли Лоялистов привело Бруха в ярость. К тому моменту они даже заручились поддержкой стай в Олбани и Филадельфии, и если бы они пошли на попятную, те сочли бы их ручными собачками на поводу у обладателей реальной власти. Конечно, на самом деле так и есть, но они никогда этого не признают.

Так и начался переворот. Толпа лоялистского сброда, преимущественно Бруха, явилась к епископам и архиепископу и заявила, что собирается поразвлечься. Полонья и Турлев над ними только посмеялись, но Екатерина их выслушала.

Комментарий Ханнемана

Я понимаю, что перебивать ужасно невежливо, но позвольте мне подготовить почву для более конспирологического объяснения этих событий.

По мнению некоторых шабашитов, с которыми я обсуждал эту ситуацию, вся она развилась из разочарования Карема в сотрудничестве с Полоньей. Как вам известно, Карем покинул город в 1953 году, тогда как Третья гражданская война разгорелась в 1957. Согласно этой теории, перед отъездом в Старый Свет Карем идеологически обработал «меньшие» кланы Шабаша, вдохновляя их продолжать бороться за свои права и так далее. Эту философию наиболее рьяно поддержала фракция Лоялистов Шабаша, в значительной мере состоявшая из Бруха-антитрибу. Чтобы продолжить давление на иерархию Ласомбра, Карем оставил в Нью-Йорке своё Дитя Ладислава, надеясь, что его выходки отвлекут внимание от почти классового противостояния, маячившего на горизонте. Хотя, вероятно, примас и не подозревал, что вспыхнет гражданская война, он запустил механизм мятежа.

Я включаю сюда эту теорию лишь из-за её любопытности. Временной отрезок однозначно подходит, а в моём положении любой быстро научится критически поднимать бровь при одном лишь слове «совпадение».

Со слов ныне покойного Скорчио, дуктуса стаи Вершащаяся Месть, конец 1994 года (продолжение)

В конечном счёте всё это ни к чему не привело. Да и как оно могло к чему-то привести, в принципе? Ласомбра явно не собирались отдавать ключи от своего королевства после того, как триста лет без перерывов держали домен. Даже Екатерина в итоге признала, что эта идея была изрядно посредственной.

Комментарий Ханнемана

И вновь прошу прощения за вторжение, но, пожалуйста, отметьте: говорящий относит Екатерину к Ласомбра, если только это не случайная небрежность.

Со слов ныне покойного Скорчио, дуктуса стаи Вершащаяся Месть, конец 1994 года (окончание)

Бруха не очень-то понравилось, что их снова отправили восвояси, и с этого момента всё пошло под откос. Спустя ночь после того, как их идея о насильственном захвате власти была отвергнута более многочисленными оппонентами,

Бруха решили, что всё же устроят переворот – в стиле партизанской войны. Набрав рекрутов в других городах, они начали убивать храмовников, устранять симпатизировавших статус-квошникам священников стай, подкарауливать за углом прихлебателей Ласомбра…

Ласомбра и Цимисхи не были непроходимыми тупицами, поэтому сразу поняли, что закон ночи – месть. Однако они не имели понятия о том, в какой степени другие обделённые властью кланы поддержали если и не претензии Бруха на домен, то само их выступление. За несколько ночей дело перешло от единичных убийств в переулках к полномасштабным военным действиям. Да, на полном серьёзе. Я тогда был в Королевских Клинках, и Фергаловы Ирландцы сбили Мариэль на угнанном «Паккарде», у всех на глазах. Они убили её наповал, а если бы не смогли, всё выглядело бы куда непригляднее. Уверен, я не был единственным кровососом, наблюдавшим подобные картины той зимой.

Всё это продолжалось где-то три месяца, и стаи, сражавшиеся с обеих сторон, несли потери. Статус-квошники получали подкрепления из Монреаля, аутсайдеры – из Филадельфии, обе стороны закупались у Джованни, и всё это было просто *отвратно*. До начала этой затеи в Нью-Йорке было 150–160 Каинитов, а после этих ста ночей нас осталось где-то восемьдесят. Причём четверть от этого числа составляли кровососы из других городов, ну и ещё десяток приходился на долю Независимых, типа Джованни и Сетитов.

К концу года до Цимисхов и Ласомбра дошло, что почти кто угодно мог бы ворваться в город и объявить его своим доменом, потому что Шабаш сам себя развёз в кровавую кашицу, избавив врагов от такой работы. Они стали призывать к переговорам с любыми из тех, кто представлял интересы «мятежников», и разрази их гром, если они не выторговали себе избавления ото всей этой канители.

Понимаешь, они заявили, что ради воссоединения секты готовы пойти на кое-какие уступки. Бруха, услыхав это, решили, что власть имущие станут плясать под их дудку. После пары неудачных попыток устроить переговоры (в первый раз, например, Бруха отказались вести их в месте, выбранном Цимисхами, а насчёт второго знаю только, что всё в итоге закончилось перестрелкой) обе стороны выступили со своими требованиями.

Делегация от Бруха, представлявшая «меньшие кланы», выразила недовольство тем, что с их мнениями в секте недостаточно считались. Контраргумент Ласомбра и Цимисхов заключался в том, что половина этой чёртовой секты состояла из представителей их двух кланов – соответственно, большинство было удовлетворено сохранением Статус-кво. О’кей, сказали Бруха, тогда мы будем продолжать вас убивать до тех пор, пока численное превосходство не останется за нами. Ну нет, ответили Изверги и Сторожа, так не пойдёт: как насчёт того, чтобы мы, – заметьте, *наша* секта, – согласились принять новые правила разделения власти среди меньших кланов?

Бесклановые Шабаша обычно просто прибивались к одной из стай, и всем было глубоко наплевать, из какого клана они происходили на самом деле. Таких каитиффов было немного, – парочка тут, парочка там, – но Ласомбра и Цимисхи дали понять, что предлагают этим парням признание. Бесклановые могли теперь образовать собственный клан. Бруха опрометчиво согласились и ударили по рукам. В последующие месяцы каитиффы решили назваться Пандерами – в честь Джо Пандера. По иронии судьбы, именно Пандер убил первого Ласомбра, погибшего в развязанном Бруха конфликте, и годами вёл собственную войну против Умеренных в Шабаше. Он со своей бандой бесклановых вмешался в Третью

гражданскую как раз вовремя, чтобы обрести славу.

Половина меньших кланов – не самая умная половина – праздновала «победу». Те, что были поумнее, лишь закатывали глаза. Признавая Пандеров отдельной силой, Ласомбра и Цимисхи хотели лишь отделить от уже сложившегося объединения меньших кланов ещё одну фракцию, с которой теперь тоже следовало считаться. Думаю, они были вполне довольны завершением войны, да ещё и на таких выгодных условиях, не предполагавших их Окончательной Смерти в наказание за предательство.

Так и появилось понятие Пандеров. Менее разумные кланы решили, что им удалось чего-то добиться, а более консервативные знали, что победили.

Цертеп порока: Джованни

Со слов Тэлмеджа Миллинера, начало 2000 года

Некоторые могут вам сказать, что конкуренция полезна для бизнеса. Дураки. При конкуренции приходится делиться выручкой с соперниками. Что по-настоящему хорошо для бизнеса, так это монополия.

Для нас, Джованни, Шабаш в городе был манной небесной. Большую часть времени шабашиты занимались своими делами и сами себя контролировали, уничтожая своих еретиков, когда тех становилось слишком много. У нас мало общего с кланами, известными как антитрибу, так что они редко путаются у нас под ногами. Даже с «благородными» Ласомбра у нас были столкновения лишь по вопросам, связанным с Церковью, – и мы, и они добрые католики, – но эти немногочисленные конфронтации разрешились без пролития крови. А Цимисхи слишком замкнуты, чтобы пересекаться с большинством Джованни. В результате достигнутого равновесия Джованни получили возможность свободно управлять своими сферами влияния, Шабаш требовал лишь ничтожных откатов.

Правда, важно отметить, что мы следим за собой, никогда не становясь навязчивыми, но всегда пользуясь всеми выгодами такой позиции. По давно сложившейся традиции, не более шести Джованни могут устраивать убежища здесь, в Нью-Йорке. Это практичность. Это самоограничение. Это стремление к конечному результату, которого другим кланам никогда не достичь. Более многочисленная группа не только привлекала бы к себе излишнее внимание: на нас бы стали смотреть как на угрозу. В некоторых антикланах Шабаша не было и шести членов, а иметь больше влияния, чем было у секты, «владевшей» городом… ну, нам не хотелось иметь с ними дела. Это повлияло бы на итоговую выручку.

вершины

Со слов Донателло Джованни, начало 2000 года

Джованни прибыли в Новый Свет позже, чем Камарилья и Шабаш. В то время как эти секты уже почти два столетия рвали друг другу глотки, Джованни незаметно пробрались на остров Эллис – примерно в XIX веке. Эти первые вылазки были незначительны, но они дали остальному клану представление о том, что может предложить Новый Свет. Я бы даже сказал, что большинство Джованни, прибывших в Новый Свет из Старого, вероятно, ехали через Нью-Йорк, по крайней мере, в XIX и первой половине XX века.

Основа выживания – в том, чтобы сделать себя полезным для потенциальных соперников; именно этим и решили заняться Джованни. Диего Джованни и его люди заключили соглашение о нейтралитете с одним из тогдашних епископов-Ласомбра – тем, что происходил из семьи Ван Кортландтов. В обмен на подтасовку финансовой отчётности в пользу Ласомбра Шабаш должен был оставить Джованни в покое и не лезть в их дела. Это был очень простой договор: везде, где интересы Джованни и Шабаша в Нью-Йорке пересекались, козыри оставались в руках шабашитов, но все остальные сферы можно было использовать свободно. Соглашение действовало до тех пор, пока Чёрную Руку не изгнали из города. Полагаю, не стоит лишний раз говорить о том, что аналогичного соглашения с Сородичами Камарильи, лезущими сюда теперь, достичь не удалось.

Поэтому нет ничего удивительного в том, что Джованни сохраняли ту же культуру, что и в смертной жизни, обосновавшись преимущественно в Маленькой Италии. Этот квартал, по сути, образовался только в 1850-х, однако и до этого момента немногочисленные нью-йоркские Джованни поддерживали старую традицию покровительства своим гетто – менее прогрессивно мыслящие назвали бы их «крёстными отцами». Возникновению Маленькой Италии во многом способствовало стремление итальянцев основать собственный католический приход. Церковь Святого Антония Падуанского была построена при финансовой поддержке Джованни, а в 1890-х епископальная церковь Сиона перешла к католикам и стала церковью Преображения (с 1950-х там преобладают китайцы, но итальянцы, разумеется, были там раньше). Обосновавшись в этом районе, Джованни развивали торговлю, собирали мзду с местных предпринимателей, обеспечивали им покровительство, давали поручительства за новоприбывших иммигрантов, даже сами пользовались возможностями для организации легального бизнеса, когда такие попадались. Местные ювелирные лавки всегда приносили прибыль, импортно-экспортная торговля также процветала – а умные Джованни превратили её в то приносящее миллионные доходы предприятие, которое она представляет собою сегодня.

Конечно, помимо миллионов, сделанных на бизнесе, связанном с аэропортами и доками, клан приобрёл кое-какое влияние в окрестных районах; грузовые перевозки на Гудзоне, в общем-то, тоже контролировались Джованни начиная с 1870-х, а с 1962 года то же самое относилось к аэропорту Айдлуайлд (в 1963 году переименованному в честь Джона Кеннеди). Может, это прозвучит слишком напыщенно, но хорошо оплачиваемые услуги диспетчеров, таможенников наземного персонала аэропортов и доков позволяли Джованни всегда быть в курсе, какие интересные предметы или субъекты прибывают в город. По правде говоря, Джованни сорвали большой куш во время войны сект, тайно доставляя сюда Сородичей Камарильи и обманывая Шабаш. Хотя погодите-ка, я не хотел сказать «обманывая»; я имел в виду «не нарушая соглашения о невмешательстве». И в нынешние ночи Некроманты остаются самыми сильными игроками в этих местах.

Конечно, говоря о Джованни, нельзя не упомянуть о мафии. Я мог бы возмущённо фыркнуть, но в Нью-Йорке этот стереотип имеет под собой основание. Хотя пять семейств Коза Ностры в нынешние ночи лишились значительной власти, там по-прежнему можно сделать деньги. Рискуя раскрыть фамильный секрет, признаю – у Джованни есть связи с семьёй Гамбино. Эти отношения завязались ещё в 1921 году, когда клан любезно снабдил Джо Массериа[9] подкреплениями в обмен на часть награбленного им добра. Отношения изменились при

[9] Известный нью-йоркский мафиози сицилийского происхождения, застрелен в 1931 году. – *Прим. перев.*

Сальваторе Маранцано[10] и братьях Мангано[11], поскольку некоторые Джованни, внедрившиеся в мафию, превратили её в постоянный источник дохода. Альберт Анастазия попытался порвать связи с семьёй, так как считал, что Джованни стоят ему денег и привлекают нежелательное внимание. Не стану утверждать, что Джованни сподвигли Карло Гамбино убрать Анастазию, но признаю, что отношения между их семьёй и нашей вновь укрепились, когда Гамбино стали самодостаточной организацией в 1957 году.

Четыре других семейства также соприкасались с Не-мёртвыми вообще и Джованни в частности, однако они остаются независимыми – как в любом бизнесе, мафия сама дёргает себя за ниточки. Недавняя гибель нашего связного с Гамбино, Фрэнсиса Альберта Джованни, привела к образованию вакуума в этой специфической части интересов Джованни, но может показаться, что у Гамбино полно собственных проблем – «Тефлоновый Дон» Джон Готти сидит в тюрьме, к тому же у него диагностирован рак горла[12]; бразды правления семьёй прибрал к рукам его некомпетентный сын. Поддерживая связи с криминалом, клан одновременно оказывал влияние на профсоюзы с 1953 года, когда президентом лиги стал Дейв Бек[13].

Третья (после коммерческих перевозок и организованной преступности) сфера интересов Джованни в Нью-Йорке – финансы. Семья Джованни заинтересована в Банке Нью-Йорка, Ситибанке (ныне в составе Ситигруп), Главной бензиновой компании Нью-Йорка (сейчас известна как Mobil) и её джерсийской ветви, отделившейся в Exxon, не считая пятисот других фирм. Кроме того, в 1875 году штат Нью-Йорк принял на себя ответственность по аудиту сбережений и контролю деятельности кредитных организаций. Достаточно было шепнуть несколько слов нужным людям, чтобы смертные родственники Джованни оказались в совете аудиторов – а там уж им представилась уникальная возможность спровоцировать знаменитый кредитный кризис, направив «потерянные» в его результате сбережения на что угодно. Эти места в совете передаются по наследству – настоящий старческий клуб – и продолжают приносить постоянную прибыль в нынешние ночи.

Комментарий Ханнемана

Из того, что рассказали мне Джованни, вовсе не обязательно следует, что они приветствуют Камарилью с распростёртыми объятиями, несмотря на весь внешний глянец любезности, который они на себя наводят, чтобы прийтись нам по душе. Да, кажется, будто Джованни считают, что интересы Камарильи совпадают с их собственными, – по крайней мере, в том, что касается излюбленной тактики некоторых кланов. Хотя на стороне Сородичей Камарильи численное превосходство и та сомнительная верность, которая проистекает из принадлежности к одной секте, Джованни укрепляли свои позиции в местной теневой экономике в течение двух столетий. Выбить их из города будет трудно, однако ничего невозможного в этом нет. Конкурировать с Джованни поначалу окажется тяжелее, но это, вероятно, более способствует стабильности, пусть и не столь выгодно. Нью-Йорк – большой город, так что те, кто не захочет делиться, быстро найдут другие возможности поживиться.

Так или иначе, природу будущих взаимоотношений между Джованни и новоприбывшей Камарильей ещё предстоит

[10] Нью-йоркский мафиози сицилийского происхождения и главный противник Массериа; в 1931 году провозгласил себя «боссом всех боссов» и недолгое время управлял всей мафией Нью-Йорка, но вскоре был убит. – *Прим. перев.*

[11] Винсент и Филип Мангано – знаменитые мафиозные боссы, основатели криминальной семьи Гамбино. – *Прим. перев.*

[12] Джон Готти умер от рака в 2002 году, находясь в заключении, спустя год после выхода этой книги. – *Прим. перев.*

[13] Видный профсоюзный лидер, президент объединённой профсоюзной лиги в 1953–1957. – *Прим. перев.*

определить. Можете считать меня циником, но я полагаю, что эти отношения станут куда менее тёплыми по мере развития событий.

Жатва душ

Со слов Бартоломео Джованни, начало 2001 года

Вопреки тому впечатлению, которое может у вас сложиться при виде большинства моих нью-йоркских сокановцев, деньги – не единственная причина, по которой Джованни находятся в Нью-Йорке. Смерть здесь стоит дёшево. Жертвы убийств или уличного насилия; опустошённые Сородичами сосуды; даже те, кого Мрачный Жнец прибрал под старость лет – их души однозначно покидают тела и ждут лишь, чтобы мы их схватили.

Единственная проблема, с которой мы сталкиваемся – это воля старейшин клана: не более шести Джованни могут одновременно устраивать убежища в Нью-Йорке. Формальные исключения из этого правила исключениями не считаются. Обитая в Джерси-Сити, вы всё равно попадёте под эти ограничения. Пытаясь избежать гнева других Сородичей, наши старейшины ограничивают потенциал собственных потомков.

Поэтому порой правило шести соблюдается в относительно вольной трактовке. У меня в городе есть несколько укромных местечек, где я могу найти убежище… временное, разумеется. Мне известно, что другие исследователи Тёмного Искусства поступают так же. В этом мы совершенно уникальны. Клан требует, чтобы мы собирали души, необходимые для воплощения мечты Августуса, и в то же время перекрывает нам доступ к тем местам, где эти души можно получить. Но некоторые из нас упорствуют. Наша конечная цель оправдывает любые средства.

Гадючье гнездо: Сетиты

Со слов ныне покойного Шайлера Кинкейда из стаи Обоюдоострые, конец 1998 года

Сетиты? Морнингсайд-Парк, без вопросов. Гарлем. Некоторые районы Бруклина, – Бед-Стай, например, – тоже принадлежат им, как и значительная часть Южного Бронкса, хотя её они делят с несколькими стаями Шабаша, оказавшимися слишком крутыми, чтобы их удалось оттуда прогнать. Места там отвратительные – повсюду иммигранты, только что сошедшие с корабля, которые надеются построить будущее в «стране новых возможностей» и пашут на шестнадцати работах одновременно только для того, чтобы платить мзду всем этим уличным бандам и группировкам. В Морнингсайде живут в основном ямайцы и гаитяне – нелегальные мигранты. Сетитам это как раз по нраву. Чёрт, да на их месте мне бы это тоже было по нраву. Копы по большей части обходят эти места стороной, потому что никто из них не хочет быть убитым каким-нибудь вест-индским юнцом, решившим доказать свою правоту. Сетиты не правят здешними улицами в полной мере, но обычно знают местных больших шишек. Ещё вероятнее, что они их снабжают крэком. И это ещё что!.. Я слышал байки о сетитском храме, главный жрец которого окончательно превратился в змею – толщиной с человека и двадцати футов в длину. Похоже на брехню, но мне как-то не хочется проверять.

Обычно мы, Шабаш и Сетиты, друг друга не трогаем. У нас свои домены, у них свои. Это не означает, что я им доверяю, – я абсолютно уверен, что они

тайком провозят в город кровососов из Камарильи, – но от них, по крайней мере, можно ожидать, что они не станут напрямую вмешиваться в твои дела. Но только потревожь их – и они всей толпой заявятся прямо к тебе под дверь.

Не знаю, сколько у нас здесь Змей Света, но даже они понимают, что Сетитов лучше не трогать. Возможно, всё дело просто в их численности. Помнится, некоторое время назад был тут один из Кобр по имени Пол, державший на них злость. Он говорил, что все они нечестивы, порочны, отравляют мир одним своим присутствием, и всё в том же духе. Остальные отвечали, что не полезут в это дерьмо. Пол стакнулся с парой других Кобр и решил поболтать с кем-то из тех парней-вудуистов. Больше вестей от них не было. Док говорит, что в итоге они перешли на сторону Сетитов – что-то там насчёт возвращения в лоно клана; говорит, что видел двоих из них на стадионе Янки. Звучит так, словно культ, с которым все связывают Сетитов, взаправду существует.

В змеином логове

Со слов Эли Сансарика, жреца Тайного Храма Дамбаллы в Гарлеме, середина 1998 года

Только послушай, что говорят шабашиты. Тебе нравится их ложь? Зачем тогда ты искал меня – чтобы услышать иную точку зрения? Без сомнения, они изображают нас невеждами, паразитирующими не только на людях, но и на обществе в целом; сбывающими наркоту подонками, режущими своих соперников на куски и курящими коноплю с «ангельской пылью».

Послушай меня: Сетиты были в Нью-Йорке почти столь же долго, как и Шабаш. Прежде, чем Змеи Света решили стать еретиками, Сетиты Гаити уже были могущественны. В конце XVIII века некоторые из них последовали за гаитянскими иммигрантами в Нью-Йорк. В то время мало у кого из гаитян были хоть какие-то деньги помимо тех, что они потратили на билеты до Нью-Йорка. Они надеялись добиться успеха в Америке и вернуться на Гаити, чтобы потребовать обратно всё, что им пришлось оставить. Гаитяне основывали фирмы грузоперевозок и пансионаты. Они занимались честным, пусть и не самым престижным, трудом – служили камердинерами, горничными. Некоторые даже прибыли вместе с французскими предпринимателями, спасавшимися от революции, бушевавшей в Старом Свете.

Египтяне также начали стекаться в Нью-Йорк – примерно спустя полвека после того, как на этих берегах высадились гаитяне. Их было немного, – меньше тридцати человек приезжали каждый год, поскольку Османская империя ещё в 1800-х ограничила эмиграцию, – однако среди них точно были как минимум двое Сетитов. Кроме того, Сетиты сопровождали ямайских иммигрантов, прибывших в город позднее. Лишь за первые двадцать пять лет этого века сюда приехали почти 50 тысяч ямайцев.

Тогда-то до Шабаша и начало доходить, что Гарлем – домен Сетитов. Хотя мы никогда не были многочисленными, мы были территориальны, и к тому моменту, когда потребовалось защищать свои домены, мы были к этому готовы. Когда шабашиты наконец заметили, что больше полудюжины Сетитов устроили в городе убежища, было слишком поздно, чтобы они могли от нас избавиться, не понеся при этом значительных потерь. Некоторые из них всё равно хотели захватить наши владения – больше всех Полонья, их великий лидер, чьё убежище возвышалось в Гарлеме.

Мы понимали важность сосуществования и долгое время работали вместе с Шабашем или не обращали на него внимания, и серьёзных разногласий между нами не возникало. Мы даже любезно делили с ними некоторые охотничьи уго-

дья, такие как арабский квартал в районе Атлантик-авеню в Бруклине. Осмелев, мы могли даже прошмыгнуть в нижний Манхэттен – мы могли творить там всё, что хотели, но были достаточно мудры, чтобы соблюдать умеренность. Мы поддержали Маркуса Гарви и его движение «Назад в Африку», среди представителей которого нашли не только легкодоступные сосуды, но и эрудированных личностей одного с нами происхождения. Все эти долгие годы мы соблюдали равновесие, уступая в одном и приобретая в другом. У нас есть храмы, используемые для поклонения, и храмы, в которых мы предлагаем другим то, чего они хотят. Кто мы такие, чтобы навязывать свои представления о хорошем и дурном, ставя их выше чужих желаний?

Однако времена меняются. Чаще, чем когда бы то ни было, Шабаш становится беспокойным и начинает пожирать собственный хвост. Сдержанное уважение, оказывавшееся нам епископом Турлевым, и призрак Карема ныне сгинули. Местный Шабаш, похоже, готовится к войне. Мало кто из нас в ней заинтересован. О, мы выберем, к какой стороне присоединиться. Но не могу обещать, что мы поддержим тех, кто считает себя великодушными, потому что они столько лет нас «терпели». Как и за любую помощь, оказываемую нами, за поддержку следует платить.

Комментарий Ханнемана

Сансарик, скорее всего, *не* был той «двадцатифутовой змеёй толщиной в человека». Хотя его окружала мистическая аура, в моём присутствии он не демонстрировал никаких нежелательных эффектов.

Со слов Стивена Кларка, считающегося мёртвым, босса преступной группировки «Хозяева Ист-Флэтбуша», конец 1998 года

Когда речь заходит об угрозе со стороны Шабаша, мало кто захочет остаться в одиночестве. Даже те, что так говорят, вероятнее всего, что-то скрывают. «Хозяева» воевали со стаей «Слово Пророка» из Чёрной Руки с восемьдесят седьмого года, а ещё раньше – с кое-какими грязными итальяшками.

Сансарик сказал, что за нашу помощь придётся платить? Значит, он что-то затевает.

Комментарий Ханнемана

Последнее утверждение, взятое в контексте, заставляет меня верить, что в Нью-Йорке нам придётся иметь дело не с «Сетитами в целом», а с различными культами, бандами и фракциями, управляемыми отдельными Сетитами. Эли Сансарик, как я полагаю, попытался создать некую «Сетитскую магистраль» (или что-то в том же духе), при помощи которой он и его соклановцы могли бы противостоять Шабашу, не признавая впоследствии преобладания Камарильи. Без сомнения, об этом специфическом деле вам известно больше, чем мне, но утверждения о том, что подобное соглашение было принято, почти наверняка неверны. Сансарик – не примоген Сетитов и не какая-нибудь другая удобная для них политическая фигура. Он просто самый опытный из Змей этого города, а другие Сетиты могут занимать позиции лидеров банд или культов. Сетиты Нью-Йорка держатся поодиночке и формируют разные фракции, несмотря на общую философию. Я предполагаю, что в городе их десять или даже меньше, и они ограничены рамками предельно небольших доменов, так что, вероятно, часто вступают в конфронтации между собой. Конечно, некоторые должны состоять в союзе, – или, по крайней мере, в лучших отношениях с некоторыми членами клана, нежели остальные, но и это вопрос комфорта. К счастью для тех из нас, кто попытается искоренить их, Сетиты, кажется, разделились, когда каждый из них начал защищать собственные тылы от удара Меча Каина.

Поворот винта

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Ты же не собираешься заставить меня рассказывать об этом, правда? Бог ты мой. Ну ладно, хорошо; включай свой диктофончик.

Прелюдия к резне

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Самая важная штука, о которой нужно помнить: города за одну ночь не захватываются. Первая половина 1999 года была потрачена на то, чтобы опробовать результаты исследований, проведённых в предыдущие десятилетия. Хотя в Нью-Йорке всегда присутствовала Камарилья, – в основном в Манхэттене, под властью Князя Микаэлы и её потомков, – ввозить в город наших Сородичей и вывозить их из него было сущим геморроем. Когда план переворота был составлен, для его реализации потребовалась помощь уже присутствовавших здесь Сородичей, и ты, наверно, уже догадался, что Шабаш не намеревался протягивать нам верёвку, на которой мы собирались его повесить. Нам пришлось обратиться к независимым кланам.

Но сначала – о клане Вентру

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Вот чёрт, я уже начал забегать вперёд. Пока мы не зашли слишком далеко, дай-ка мне поблагодарить тех, кто заслужил благодарность. План нью-йоркской операции был почти полностью составлен Вентру. Некоторые наиболее почтенные представители клана предоставили помощь в выбивании почвы из-под ног местного Шабаша – а ведь большинство из них даже тут не обитают. Иерархия клана Вентру напоминает синтез неофеодального строя и ультрасовременной корпорации. После Становления вы становитесь обязаны всем, кто предшествовал вам по линии сира – и их почтенное положение, и «грехи отцов» очень многое значат, а некоторые даже рассматривают это как своего рода право первородства или милость свыше. Но всё равно эти власть имущие периодически встречаются и сверяют свои заметки – не все Вентру мира, конечно, но некоторые наиболее выдающиеся умы и их приближённые. Они были достаточно сообразительны, чтобы понять, что мы не могли просто забросить в Нью-Йорк шайку Бруха и ждать, пока Шабаш устанет от них и сбежит из города, как съёмщик из квартиры, кишащей тараканами. Нет, это требовало кое-какой смекалки, разведки, шпионажа, скрытности, распространения дезинформации – и лишь потом можно было спустить с поводка любителей помахать кулаками.

Королева Анна Боусли, Князь Лондона, предоставила львиную долю денег, которые пошли на подготовку всей операции. Я не зря говорю о «львиной доле». Это дело обошлось нам примерно в миллион долларов США, не считая Не-жизней тех Сородичей, которых мы потеряли. В какую цену сейчас Не-жизни, я не в курсе, так что упоминаю их отдельно. Королева Анна заинтересована в том, чтобы Нью-Йорк и Лондон всегда оставались тесно связаны в финансовом отношении, и любая сфера, которая может принести ей доход в Нью-Йорке, – это не только вклад в её собственное будущее, но и в грядущее положение дел Сородичей управляемого ею Лондона. Она также разработала план обесценивания лиры, сыграв на курсах валют вместе с некоторыми римскими Носферату и итальянскими Вентру. Важность этой схемы станет понятна в дальнейшем, когда на сцене появятся те самые Независимые, о которых я упоминал – если бы экономика их родины не была дестабили-

зирована, Джованни, возможно, не купились бы на наше вымогательство.

Крупные суммы предоставил и Фабрицио Ульфила. Это имя не пугает тебя до чёртиков? А должно. Насколько я знаю, этому парню тысячи (да, во множественном числе) лет – настоящий Мафусаил, если такое вообще возможно. Он так глубоко погрузился во внутренние дела Католической церкви, что каждый раз, когда он моргает, сотня душ обретает спасение. Его вклад, как я уже сказал, заключался в солидной денежной помощи и разработке плана, затрагивавшего некоторые ключевые диоцезы Нью-Йорка. Слышал про Общество Леопольда? Это нынешний термин для обозначения того, чем стала Инквизиция. Ульфила шепнул своим людям, что активность вампиров в Нью-Йорке растёт; в результате Общество Леопольда и родственная ему группа, известная как Арканум (я точно не знаю, чем они различаются), отправили в город побольше святой воды и распятий, чтобы помочь тамошним охотникам. Хотя большинство вампиров были убиты не Инквизицией, ей удалось дестабилизировать Шабаш, устранив нескольких ключевых лидеров стай и заставив их попрятаться в страхе перед карающей дланью Иисуса. Это довело шабашитов до ручки и заставило их смотреть в другую сторону, пока Камарилья въезжала в город на белых конях. Знаешь, я готов поспорить, что некоторые парни из этого Общества Леопольда до сих пор тут.

На линии фронта порядок поддерживал Ян Питерзоон. Он был связным с Джованни по вопросам проникновения Сородичей в город; он договаривался с Микаэлой об организации атаки, чтобы Сородичи Нью-Йорка ударили по врагу одновременно с внешними союзниками; он обстряпывал сделку с Сетитами, чтобы снабдить заинтересованных шабашитов кровью, якобы принадлежащей Мафусаилу. Понятия не имею, что на самом деле послужило этой «кровью», – в том смысле, что я не знаю, была ли это вправду кровь Мафусаила, просто сильное витэ или всё это было трюком, подстроенным, скажем, Тремерами. Питерзоон своих карт не раскрывает. Кстати, это он настаивал на том, чтобы временным Князем стал я, так что если его увидишь, передай ему от меня, что он редкостный мудак. Заодно он работал над тем, чтобы обеспечить бесперебойную связь между разными штабами командования Вентру, чтобы все детали обсуждались заранее и чтобы мы не выясняли за пятнадцать минут до того, как вломиться в город, что те, на чью помощь мы рассчитывали, пребывают в уверенности, будто наша маленькая вечеринка пройдёт на *следующей* неделе.

Люсинда, юстициарий Вентру, выполняла почти всю работу на тактическом уровне. Она координировала действия с другим участвовавшим в операции юстициарием, Кок-Робином, а манёврами наземных отрядов руководила вместе с формальным фельдмаршалом Тео Беллом. «Манёвры» – идиотское словечко, ведь нас было около трёхсот Сородичей с каждой стороны, но если ты представляешь себе, какими капризными сукиными детьми могут быть кровососы, то поймёшь, какого труда стоило всё это обеспечить.

Это только основные имена. У всех этих Сородичей были подчинённые, и поскольку почти все они – Вентру, то, вероятно, им помогали другие Вентру. Я имею в виду, что Королева Анна не просто пялилась в магический шар, заклиная: «Падай, лира, падай!». Вся логистика, связь и реализация планов требовали дополнительной работы на месте.

План в действии

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Если ты думаешь, что координировать действия нескольких сотен Сородичей тяжело, прибавь сюда ту же работу применительно к вдвое большему количеству гулей, союзников, партнёров, ли-

зоблюдов, прихлебателей и ничего не подозревающих орудий. Помнишь всех этих частных детективов из фильмов, которые роются в мусоре в поисках улик, и копов, перекапывающих кипы свидетельских показаний и полицейских отчётов? Мы тоже этим занимались, только через смертных агентов и связных-гулей. Я хочу сказать, что *каждый* был нашими глазами и ушами, даже этого не зная.

Мы некоторое время следили за главным убежищем Полоньи, так что знали, кто его посещает. Конечно, копы и ребята из Управления по борьбе с наркотиками думали, что следят за боссом колумбийского наркокартеля. От этих парней мы получили неплохое представление о том, кто и когда навещал Полонью. В частности, мы выяснили, что он продолжал советоваться с бывшим епископом (помнится, его звали Турлев), от случая к случаю сотрудничал с кардиналом Раду и принимал у себя разных примасов без какой-либо видимой регулярности. Стая храмовников также посещала его, и он часто встречался с основными лидерами стай – регулярно, почти как доктор, осматривающий пациентов.

Мусорщики, перебиравшие отходы, собранные в некоторых районах города, обнаружили письма шабашитов друг к другу, распечатки карт и e-mail'ов, где указывались важные для секты места, а в одном случае даже нашли «потерявшиеся» ключи от квартиры, использовавшейся в качестве тайного убежища одной из местных стай. Хотелось бы мне там оказаться и посмотреть на лица этих кровососов, когда они вернулись домой и обнаружили, что на их диване сидит Тео Белл, смотрит «Полицию Майами» и чистит дробовик.

Финансовую отчётность заполучить было труднее, но из неё мы почерпнули важнейшую информацию. Нам потребовалось перекопать все портфолио со своей стороны и проверить статусы инвесторов. Тут в игру и вступили «безымянные» Вентру – у многих из них были инвестиции в крупные нью-йоркские компании, позволявшие изменить список акционеров, и с этого момента они использовали своё влияние против союзников Ласомбра и Цимисхов (и крайне немногочисленных агентов других кланов). Располагая такой информацией, эти камарильские инвесторы, – я говорю «Вентру», но на самом деле там были представители всех кланов, – легко могли продать их доли и потопить эти компании. Пара умелых ходов и падение некоторых предприятий на пару пунктов в индексе Доу стоили шабашитам сотен тысяч долларов дохода, если они вообще имели возможность воспользоваться деньгами этих компаний – многие фирмы наложили на торги мораторий.

Другие госслужащие тоже внесли свою лепту. Мы вычислили расположение подземного королевства Носферату-антитрибу, используя отчёты об осмотрах канализации. Мы получили копии арендных договоров и дарственных из государственных архивов. Мы дали на лапу копам, чтобы они арестовали сообщников Шабаша, и судьям, чтобы те некоторое время держали их под замком. Грузы, которые шабашиты везли контрабандой напрямую, без посредников, были перехвачены в аэропорту или гавани союзниками Джованни или бдительными (точнее, заранее проинформированными) чиновниками. Наши агенты из Службы внутренних доходов снабдили нас копиями аудиторских отчётов или организовали новые процедуры, ограничившие финансовые возможности предприятий, связанных с кровососами Шабаша. Чёрт возьми, даже санитарное управление получило доступ в некоторые убежища Сородичей или просто постановило их снести. Это была большая вечеринка Чёрной Руки, куда все её члены оказались приглашены против своей воли.

Наёмники

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Тут-то и приобрела значение помощь независимых кланов.

Примерно в конце 1998 года Питерзоон и его Вентру наводнили город своей «кровью Мафусаила», но распространять её должны были Сетиты. Всякий знает, что лучше не спрашивать Сетита, где он раздобыл свой товар, так что на этот раз этот фактор («не знаю и знать не хочу») сыграл нам на пользу. Со своей стороны Сетиты не задавали никаких вопросов: они потребовали себе 70% от каждой сделки по продаже этой крови, – да и чёрт с ними, могли бы и всю прибыль забрать, мне наплевать, – и тактично не стали интересоваться, откуда её взяли Вентру. Каиниты Шабаша, особенно молодые, ухватились за возможность отведать могущественного витэ. За пару месяцев всю кровь раскупили. Конечно, шабашиты с подозрением отнеслись к очередной попытке Сетитов подсадить всех на свой эксклюзивный товар, но искушение возобладало над их здравомыслием – по крайней мере, среди большинства.

О, а я не упомянул, что кровь-то была радиоактивной? Точно тебе говорю. Посади гуля в вертолёт, где стоит счётчик Гейгера, и сразу вычислишь того, кто её закупал. К тому моменту, когда мы пошли в наступление, мы уже знали примерно две трети нью-йоркских шабашитов. Всё, что нам требовалось – отправить слугу с фотокамерой вслед за каждым придурком, который покупал кровь и относил её на собрания своей стаи. Вдобавок к информации, полученной нами от Сетитов в обмен на «новогодний подарок» в виде крови, мы провели неплохую разведку и определили, какими силами располагал противник.

Джованни, находившиеся с Шабашем в хороших отношениях, порвали эти связи в обмен на договор и звонкую монету, когда мы раскрыли им свои планы. Возможно, эта часть подготовки была самой рискованной, и ты *должен знать*, что если я говорю, будто доверял Сетитам больше, чем всем остальным, это правда. Мне известно, что Джованни не обрадовались перспективе совместной с нами работы, но намёк они поняли. Это, а также тот трюк, который Королева Анна и её прислужники проделали с итальянской экономикой, дало Некромантам понять, что мы не просто так слоняемся вокруг да около. От них мы получили даже больше информации о некоторых Сородичах Шабаша. Что ещё более важно, они заткнулись и сделали вид, что ничего не заметили, когда мы стали ввозить в город архонтов и боевые котерии через аэропорт имени Кеннеди и по Гудзону. Конечно, они наложили на эти места свои лапы, но оно того стоило.

Видишь ли, Полонья выстроил хорошую защиту – его люди следили за всеми въездами в город. Когда мы занялись скупкой и организацией штаб-квартир, всё это делалось законным путём, через смертных посредников. Мы убедились, что обычных диверсантов и шпионов, продолжавших проникать в Нью-Йорк, Полонья отлавливал с привычной оперативностью. Вряд ли шабашиты могли проверить все квартиры, сдававшиеся в аренду в Нью-Йорке, на предмет того, не связаны ли они с Камарильей; невозможно проследить за строительством всех новых зданий и за всеми операциями на фондовых биржах Уолл-стрит, дабы убедиться, что пронырливые старые Камми к этому не причастны. До тех пор, пока мы заботились о том, чтобы наши операции выглядели как обычный бизнес, и не выдавали своего вмешательства, шабашиты ни о чём не догадывались. Когда наконец дали отмашку, нам оставалось только скрестить пальцы и надеяться, что Джованни не сдадут нас с потрохами. Первая волна Сородичей проникла в город примерно за неделю до того, как тщательно подготовленный ад должен был сорваться с цепи. Теперь, ко-

гда у нас были зацепки на месте, мы могли снабдить себя всем необходимым; можно было начинать основное действо.

Даже проклятые Равнос оказали нам помощь – один из них объявил «Воззвание» за шесть недель до того, как наш проект был запущен на полный ход. Я лишь слышал рассказы об этом, но суть в том, что Равнос, выведенный из себя каким-нибудь высокопоставленным и могущественным Сородичем, использует старинную традицию расстраивать дела этого Сородича, как только сумеет. Я не знаю, как много других Равнос там было и сколько из них оказались вовлечены в это дело, но оно оказалось ещё одной своевременной диверсией. Полонья и его люди были так заняты выбиванием Равнос из города, ликвидацией нанесённого ими урона и выяснением, куда они упрятали награбленное, что их внимание опять оказалось отвлечено. Другой вклад Равнос заключался в присутствии странствующей банды под названием «Спирит-Крик». Хотя сначала я решил было, что она целиком состояла из Обманщиков, на самом деле Равнос лишь командовал ими. В неё входит один из этих вездесущих Вентру, а также плутоватый Джованни. Благодаря информации, которую они сумели выжать из своих достопочтенных информаторов, мы смогли выяснить, к каким стаям принадлежали шабашиты, числившиеся в наших списках как имевшие «неопределённую принадлежность». Когда мы узнали, что эта банда в городе, то заодно провезли туда с её помощью ещё одну партию нашего «особого» витэ, дабы удостовериться, что наша информация не устарела.

Подумай обо всём этом, когда в следующий раз услышишь, как кто-нибудь будет дудеть в камарильские трубы. Мы бы *не смогли* всё это провернуть без помощи Джованни, Сетитов и неожиданно оказавшихся полезными Равнос.

Государственный переворот

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

После того, как мы всё подготовили, настало время запустить механизм. Мы потратили столько времени, тайно накапливая силы в Нью-Йорке, – даже не верилось, что всего шесть ночей определят, достигнем ли мы окончательного успеха.

Сородичи, желавшие откусить кусок от Большого Яблока, выстраивались в очередь. У некоторых котерий были личные причины для ненависти к Шабашу, – например, у выводка Микаэлы, нескольких отрядов из Джерси и даже отдельных Сородичей, прибывших издалека, из Техаса, Калифорнии и Лондона, чтобы расквитаться за старые обиды. Другие предвкушали награды, которые ждали их в случае успешной кампании, и присоединялись к нам, рассчитывая впоследствии получить какой-нибудь титул. Некоторых из нас, бедных идиотов, втянули в это дело потому, что мы знали нужных людей. Суть в том, что почти четыреста обозлённых и полных праведного гнева сторонников Башни Слоновой Кости были готовы вырвать у Чёрной Руки клыки в её же собственной берлоге.

Важно помнить о том, что хитрость оставалась нашим главным приёмом не только в ходе подготовки операции, но и до самого конца противостояния. В масс-медиа у нас везде были свои люди: кто-то сидел у нас на Узах; кто-то знал о том, что мы затеваем, но не участвовал в процессе; кто-то совершенно не понимал, что происходит, но следовал указаниям тех, кто «чисто случайно» требовал пропустить в печать именно эту историю, а не другую. Деньги Вентру и Тореадоров обеспечили помощь со стороны иностранных преступников и дали возможность устроить беспорядки в местных тюрьмах, чтобы отвлечь полицию. Важнее, чем отвоевать город, было при этом сохранить Маскарад. Не имело бы

никакого значения, удалось бы нам захватить домен или нет, если бы при этом мы сообщили всему миру о существовании Сородичей. У нас не было возможности носиться по городу со сверхъестественной скоростью и с дьявольской силой швыряться друг в друга автомобилями на глазах у смертных, как не было возможности и вызвать молнию, чтобы поразить ею архиепископа. Если бы кого-то поймали в процессе кормления, – а кормиться в таком случае нам приходилось бы нередко, поскольку мы бы столь часто использовали свои сверхъестественные силы, – мы бы неизбежно оказались в свежем выпуске новостей CNN. Нужно было продолжать вести тайную войну; в Джихад следовало играть не менее скрытно, чем раньше.

Даже естественные, но слишком зрелищные средства не рассматривались. Если бы какой-нибудь доведённый до ручки Сородич заложил бомбу в убежище шабашитов и взорвал бы вместе с ним целый этаж многоквартирного дома, нам настала бы крышка. Или если бы некая гиперактивная котерия ворвалась на военный склад и стала бы разгуливать с армейским вооружением по улицам. Или если бы долбанутый неонат отравил целый квартал, чтобы вычислить шабашитов, которые, конечно, не заболели бы. В любом из этих случаев мы были бы обречены. Нам приходилось сражаться с Шабашем и следить, чтобы эта битва оставалась только нашим делом.

Не могу сказать, что не происходило ничего, что бросалось бы в глаза. Помню, как отшвырнул одного своего соклановца-шабашита так, что тот пробил заложенный кирпичом проход в сточный туннель, а Тео Белл избавил не одну душу от суеты сего бренного мира при помощи выстрела в голову из дробовика. Но это всё оставалось вдали от глаз смертных. Это было главное. Пока Шабаш выяснял, кто же эти невидимые враги, каждую ночь прореживавшие его ряды с непостижимой эффективностью, в газетах писали о киноляпах в последней премьере, а в вечерних теленовостях рассказывали о врачебной халатности.

День первый

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Для описания тактики, которую мы применяли в начале битвы, есть очень подходящая и справедливая поговорка – «дерьмо случается». Первый удар мы скрыли под россыпью «случайностей», произошедших в первый день кампании, до наступления темноты.

Лучшее оружие против Сородичей – солнечный свет. От него лишь слегка отстаёт огонь. Стоит совместить это – и, пожалуй, сам Каин не выдержит такого испытания. Так что мы подожгли пару фитильков. Подкуп пожарных инспекторов входил в грязную работу, проделанную раньше, поэтому о поджогах никто и не подумал. Убежища крупных стай Шабаша вспыхнули в разное время, между восемью утра и часом пополудни. Когда шабашиты проснулись и обнаружили, что их драгоценные дома горят, немногие уцелевшие выбежали прямо под ласковые и тёплые солнечные лучи. Возможно, это была самая грубая тактика из тех, что мы использовали, но мы верили, что никто не заподозрит неладное, увидев, как объятый огнём человек выбегает из полыхающего здания и сгорает дотла. Некрасиво, конечно, но смысл важнее формы. Желая удостовериться, что пожары продлятся достаточно долго, мы перегородили проезды к зданиям «заглохшими» машинами (поскольку мы использовали американские автомобили, никто не сомневался, что они действительно не работали) и заторами из грузовиков, а на главных улицах как раз незадолго до того устроили дорожные работы. Пожарным было трудно добраться до пылающих зданий, а когда они приезжали, вся важная работа уже оказывалась завершена. Используя один лишь этот приём, мы уничтожили порядка десятой части шабашитов. Это урок вам, ребятки: спите поодиночке.

Исследуя документы, мы выяснили, что контрольный пакет акций местного химического концерна совместно держали два шабашита, Ласомбра и Цимисхи. Теперь представь, как ужасны были последствия «недоразумения», случившегося, когда арендованный этой компанией грузовик выплеснул на улицы Нью-Йорка девятьсот галлонов кислоты. Это был мой любимый трюк – двойная игра. Кислота растеклась во все стороны и полилась прямо в канализацию. А убежище Носферату-антитрибу по чистой случайности оказалось как раз в том самом месте… какое совпадение!.. Тех, что попытались спастись на глубине, захлестнула волна хлынувшей вниз кислоты, а тех, что полезли наверх, встретило солнце. Даже если люди их видели, они списывали уродство Носферату на разрушительное воздействие химикатов (и, вполне вероятно, кислота действительно изуродовала их ещё хуже, чем Проклятие).

Продолжение последовало – мы ведь в Америке. По моим оценкам, первый судебный иск был подан спустя четверть секунды после того, как первая капля кислоты пролилась на улицу. К концу третьего дня на Химическую корпорацию Лаверна и Цирли обрушилось такое количество исков, что она даже не могла выплатить компенсацию по всем. Прощай, источник дохода; привет, ответственность. Даже если бы эти Ласомбра и Цимисх пережили атаку, их Не-жизни стоили бы меньше, чем унция мочи окружного судьи. А ко всему этому, как я слышал, *город* подал иск против того, что осталось от концерна или его холдинговой компании. Утечка кислоты – ну надо же, какая жалость!

Взрыв газа превратил ещё одну группу Носферату-антитрибу из Не-мёртвых падальщиков в кучу вонючего пепла. Это лучший способ использования огня в качестве оружия – тебе даже не нужно быть на месте, когда он выполняет свою очистительную работу. Что ещё лучше, нью-йоркцы до того свыклись с авариями на газопроводах, что половина из них даже не обращает внимания на очередные подобные происшествия.

Рука об руку с несчастными случаями явились юридические проблемы. Шабаш сейчас не использует много гулей – большинство его членов слишком погрязли в своих разглагольствованиях насчёт того, что они «новый этап эволюции по сравнению со скотом!», чтобы вообще рассматривать возможность обращения за помощью к «низшей расе». Впрочем, их старейшины и лидеры гулей держали; поэтому мы арестовали этих гулей. Агенты и сторонники Камарильи среди полицейских либо сфабриковали обвинения против известных нам гулей, либо накопали на них достаточно настоящего компромата, чтобы привлечь к ответственности. В конце концов, нам не хотелось, чтобы архиепископ Полонья, проснувшись, первым делом узнал от сообразительного гуля, что творится в городе. А учитывая, какую работу эти гули в основном выполняли для старейшин… ну, выбраться из обезьянника Девятого участка, пристально охраняемого офицером Флинном, им было бы непросто.

Прямая – кратчайший путь из одной точки в другую, а кратчайший путь между наличием и отсутствием шабашитов заключается в вышибании из них дерьма. Третья часть операции под кодовым названием «Срань Господня, они делают это днём!» заключалась в том, что верные камарильским домиторам гули продемонстрировали спящим шабашитам немного правосудия Башни Слоновой Кости. Это, по большей части, работало только против мелких и малоопытных стай. Нападать на большие стаи мы не рискнули – если бы наши гули выдали себя, совершив ошибку, эффект неожиданности первого дня был бы потерян. То же относилось и к закалённым в боях стаям. Любая группа, обладающая хотя бы унцией здравого смысла, позаботилась бы о том, чтобы обезопасить своё убежище от огня, к чему их и подстёгивал Полонья с того момента, как они сбились в стаи. Помимо того, опытные шабашиты не стали бы засыпать, не оставив никаких средств оповещения об угрозе, и нам лучше было атаковать слабые стаи, чем раскрывать себя перед сильными и умными. Даже несмотря на это, большинство гулей встретили свой конец, но не раньше, чем забрали с собой нескольких Каинитов. Время нападения снова сыграло свою роль – отдельные перепуганные неонаты, приняв нападавших за охотников, терроризировавших их всё это время, или слуг одного из этих злокозненных Равнос, бросились бежать и выскочили прямо на залитые солнечным светом улицы.

Безупречно исполнено – не послав в бой ни одного Сородича, мы уничтожили добрую пятую часть местных шабашитов.

Потом наступила ночь. Передовые отряды Сородичей проснулись вечером, готовые к нелёгкой заварушке. Основные военные силы были разделены на три группы. Кок-Робин повёл группу Носферату, Гангрелов, Бруха и Малкавиан через водосточный туннель №1. Эти бойцы в первую ночь преимущественно оставались под землёй, – удостоверялись, что обитавшие в канализации Каиниты Шабаша были мертвы, разбирались с теми, кто избежал уничтожения, и поддерживали связь с остальными группами, чтобы убедиться, что любой, кто попытается укрыться в подземном лабиринте Носферату, обнаружит неприятный сюрприз, когда туда спустится. Я был в этой группе, и, должен тебе сказать, в ту ночь мы прочесали все подземелья, преследуя немногочисленных кровососов, решивших, что они смогут сбежать тем же путём, которым пришли мы. Два раза мы оказывались в туннеле как раз в тот момент, когда неудачливый беглец прыгал в канализационный люк – поднявшись на ноги после приземления, первым делом он видел десяток лиц, на каждом из которых играла зловещая улыбка.

Командующим второй группой был юстициарий Пащек, но он остался в одной из штаб-квартир Питерзоона, поддерживая связь со всеми тремя отрядами и стараясь обеспечить, чтобы в наших

сетях оставалось как можно меньше дыр. Уверен, некоторые Каиниты от нас ускользнули, но это было неизбежно. Пащек и Питерзоон координировали действия, а Тео Белл вёл наземные силы – самую крупную группу Сородичей, собранную для битвы. Говорят, он объявил, что дарует прощение всем, кто вернётся из боя с чёрными прожилками в ауре. До сих пор удивляюсь, что этой группе удалось добиться такого успеха – дела шли не то чтобы спокойно. Можно списать это на влияние Питерзоона в сфере массовой информации, но если судить по историям, слышанным мною от ветеранов того сражения, война во Вьетнаме по сравнению с ним была просто прогулкой в лес за цветочками. Не считая двух уличных перестрелок, о которых мы узнали из надёжных источников, в автокатастрофе на Бруклинском мосту погибли двое шабашитов, а ещё двое отправились плавать в Ист-Ривер. В ту ночь сообщалось о выстрелах из автоматов в районе Проспект-Парка, где Белл оставил небольшую группу. Один Сородич, в первую ночь бывший с Тео Беллом, сейчас носит ожерелье из восьми клыков. Кто-то упоминал о Люпинах, однако, насколько я знаю, пёсики были более чем рады отсиживаться в теньке и забивать косяки, пока мы убивали друг друга.

Третий отряд, возглавлявшийся Люсиндой, представлял собой группу воздушной поддержки. Несколько вертолётов, экипированных инфракрасными датчиками, прочёсывали небо над городом, и Сородичи, снабжённые приборами ночного видения, докладывали обстановку наземным силам. Именно эта группа уничтожила большинство относительно могущественных кровососов, погибших той ночью. Вертолётчики и бойцы поддержки атаковали убежища сильных стай и ячеек Чёрной Руки, элитной военной силы секты. Люсинда знала, что должна сосредоточиться на этом, пока мы владели преимуществом за счёт внезапности, поскольку если бы они успели подготовиться, справиться с ними было бы чертовски тяжело. Одно из столкновений с отрядом Чёрной Руки произошло около музея Гарибальди-Меуччи; в конце концов снайперы перестреляли шабашитов, окружённых наземными войсками.

К концу ночи потери шабашитов составляли, по моим оценкам, почти половину от общей их численности. Мы, со своей стороны, потеряли нескольких гулей и, может быть, горстку неонатов. Можешь считать меня бесчувственным, но у них всё равно не было никаких шансов. Никто не отправляется на войну добровольцем, не подготовившись к самому худшему, и этим щенкам никто не обещал ни доменов, ни почестей.

Со слов Литрака, архонта, начало 2000 года

А, Калеброс. Он всегда скор на похвалы, когда предводители ручных собачонок хотят отполировать льстивыми словами свои медные пуговицы.

Разве Джованни стали бы работать только за деньги? Разве одни лишь портативные радиостанции и инфракрасные прожекторы – неоспоримый залог победы в современной войне?

Души. Мы собирали души. Привязывали к себе духи погибших. Некоторых мы отдали Джованни в обмен на их помощь, а у других выведали воспоминания об их существовании в виде Не-мёртвых. Радиоактивная кровь, говорит Калеброс. Скажи-ка мне, Князь, что надёжнее – слово Каинита, обитавшего в том убежище, которое ты ищешь, или настораживающее пощёлкивание счётчика Гейгера?..

Точное время

Для удобства игроков мы не приводим здесь точной датировки сражения за Нью-Йорк. Это даст рассказчику большую свободу и позволит включить захват города в свою хронику. Некоторые истории можно начать сразу после того, как бой утихнет, другие – в самый разгар схватки, а иные могут быть посвящены секретным операциям, предварявшим сражение. Хотя «Нью-Йорк в ночи» предполагает, что битва окончена несколько месяцев назад, вам не обязательно придерживаться этой точки зрения в своей хронике.

День второй

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Вторая ночь больше всего походила на игру в кошки-мышки. Шабашиты всё ещё выясняли, какими силами мы вообще располагали и скольких из них уже обратили в прах. После нашего большого удара они избрали скрытную тактику – залегли в траншеи в надежде на то, что мы их не заметим, дадим им шанс ускользнуть из города и перегруппироваться за его пределами.

Но мы же далеко не глупы, так что мы этого не допустили.

Первая тактика, которой мы придерживались той ночью, состояла в прочёсывании улиц – этим занялись Кок-Робин, Тео Белл и вертолётчики. Во вторую ночь наш успех был менее впечатляющим, поскольку шабашиты уже знали, что они у нас под колпаком. Впрочем, среди Сородичей старые привычки долго не отмирают, и кое-кто вернулся в свои убежища, понадеявшись, что вчерашний погром был единичной случайностью. Некоторые вампиры, прямо скажем, не обладают острым умом. Многие Каиниты, оказавшиеся слишком глупыми или слишком приверженными своим привычкам, той ночью встретили свой конец.

К тому же на нашей стороне было волшебство Тремеров. У колдунов была возможность скопить свою магическую мощь в Капелле Пяти Районов. Любые обрывки информации, добытые нами предыдущей ночью (да и вообще заранее), имевшие отношение к Сородичам, старательные Тремеры использовали, чтобы вычислить их местонахождение. Это один из их ритуалов – если у тебя есть нечто, принадлежащее Сородичу, ты можешь его найти, используя эту вещь. Команда, собранная Люсиндой и архонтом-Тремером, использовала для связи между собой сотовые телефоны, подключённые к приватной сети. Как только в капелле успешно определяли, где находится тот или иной Сородич, они сообщали об этом штурмовому отряду. Ещё порядка десяти шабашитов погибли от их рук, в том числе правая рука Полоньи, Симон Ороско. Для Тремеров и Вентру это была неслыханная удача: один Вентру раздобыл пару волосков с пиджака Ороско, потому что *они с ним пользовались одной химчисткой*. Шикарно. Тремеры использовали волоски для своего ритуала и отыскали парня на Центральном вокзале. Как я слышал, шансов выжить у него не было – люди Люсинды столкнули его под поезд, ехавший в Хартфорд. Подчищать не пришлось – от него остался лишь прах. Отличный тормозной путь у этих поездов.

Разумные шабашиты, ударившиеся в бега, сплотились вокруг Полоньи. В основном они разбежались по окраинам – кое-кого мы перехватили, потому что прослушивали их сотовые, правда, не столь многих, чтобы это дало заметные результаты. Это было хорошо: мы опережали изначально заданный график, а прослушка дала возможность оставить в засаде пару котерий, ожидавших Шабаш на свидание. Минус ещё две стаи, – вполне достаточный успех, на мой взгляд.

День третий

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

После двух ночей партизанского террора Шабаш наконец попытался предпринять ответные действия. По правде говоря, та ночь стала для нас неудачной, однако мы ожидали, что понесём некоторые потери. Без сомнения, Шабаш охотно нанёс бы их нам.

Из подслушанных предыдущей ночью переговоров мы выяснили, что Полонья собирал уцелевшие стаи у себя в Бронксе, а ещё он ожидал помощи от какого-то «могущественного старейшины». Пожалуй, никому не захочется услышать, как сам Полонья называет кого-то «могущественным старейшиной».

Мы решили направить основные свои силы в Бронкс, на перехват собирающихся шабашитов, а по периметру расставить немногочисленных дозорных, поскольку знали, что некоторые Сородичи из Чёрной Руки подожмут хвост и обратятся в бегство.

Что я могу сказать? Это было ужасно. То была самая ожесточённая битва между Сородичами, какая только возможна в нынешние ночи. Роль приглашённой знаменитости исполнял сам Ламбах Рутвен, который, несмотря на репутацию труса, остаётся трусом тысячелетнего возраста и удалён от Каина всего на пять или шесть шагов. Полонья был воплощением ужаса. Только от рук этих двоих пали две дюжины наших Сородичей и один архонт. Они сражались, точно обезумевшие: меч Полоньи сносил чью-нибудь голову каждый раз, когда покидал ножны, а Рутвен уходил под землю прямо у тебя из-под носа, только чтобы вынырнуть у тебя за спиной и всадить клыки тебе в позвоночник. Должен признаться, я рассчитывал, что мы потеряем *больше* Сородичей в бою с ними, но из-за того, что схватка распалась на ряд отдельных сражений вокруг центральной точки, где шабашиты назначили сбор, лишь наиболее отважные, самоуверенные или преданные долгу (полагаю, последнее можно отнести к ныне находящемуся в торпоре архонту ди Падуе) атаковали этих двоих и их храмовников. В итоге уцелела лишь горстка шабашитов, но они, безусловно, сделали своё дело. Нам сильно надрали задницы. Полонья, Рутвен, их приближённые и пара разгромленных стай спаслись бегством. Если судить по соотношению живой силы и потерь, то эту схватку шабашиты выиграли. Однако в лучшем случае для них это была Пиррова победа, поскольку мы снизили их численность где-то до четверти от первоначальной.

По оценкам Камарильи, нам ещё следовало выполнить несколько непростых заданий. Нескольким Носферату-антитрибу удалось спастись, и нам предстояло отыскать их ульи. Полонья оставался на свободе – Рутвена мы могли списать со счетов, поскольку долгосрочного интереса в Нью-Йорке у него, похоже, не было, однако архиепископ не мог не прийти в ярость: у него не просто отобрали город, его к тому же лишили собственного убежища. Нам ещё несколько лет приходилось выставлять дозорных, ведь пока дела Шабаша на восточном побережье шли хорошо, он, несомненно, жаждал отомстить за потерю Нью-Йорка.

День четвёртый

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Четвёртая ночь битвы, не менее кульминационная, вынудила Шабаш признать, что мы останемся здесь надолго, – по крайней мере, до тех пор, пока они не вернутся с огромной ордой и не бросят нам ответный вызов.

Ускользнувшие от нас Носферату обнаружились в двух местах. Кок-Робин с отрядом спустился в канализацию, где сжёг нескольких антитрибу, а других пощадил и позволил им убраться к чертям в обмен на информацию. Я был в том от-

ряде; рискуя подорвать всякое твоё ко мне уважение, всё же вынужден признаться, что мне было страшно. Всю ночь было сыро, стоял туман, и казалось, что, спустившись в канализацию, мы стали частью чего-то иного – как будто мы покинули один мир и оказались проглочены другим. Когда мы врывались в логова антитрибу, я видел, что они тоже это ощущали.

Было ещё одно место, где нашлись Носферату-шабашиты – они стали частью этого чуждого подземного мира. Их логово было усеяно их искалеченными трупами. От других остались только вопящие головы, свисающие с потолка – они слились с гигантским клокочущим *существом*, затопившим их лабиринт. Эти Носферату не боялись *нас*. Так или иначе, мы даровали им вечный покой после того, как потратили немало времени, разбираясь с *этим*. Они боялись того, что превратило их логово в собственный мир, чем бы оно ни было. Некоторые даже хохотали, когда мы сжигали их, словно благодарили нас.

Больше я об этом ничего не стану говорить. Это проблема Носферату, нам её и решать.

Тем временем в менее сюрреалистической обстановке наземные силы вычислили расположение запасного убежища Полоньи в промышленно-складском районе Бронкса. Оно походило на смертельную ловушку. Ряды металлических контейнеров, некоторые высотой в семь этажей, окружали убежище. Сами здания, некогда выкупленные Ласомбра и ни во что не перестроенные, давно были заброшены. Эта покупка озадачила наших стратегов на разведывательно-подготовительной стадии операции, но в ту ночь всё стало до боли очевидно.

К счастью, в предыдущие ночи мы уничтожили столько шабашитов, что для финального противостояния они сумели собрать лишь жалкую группу бойцов. Схватка была жестокой и кровопролитной; поскольку место совершенно не привлекало внимания смертных, в ход шли все средства. Сородичи убивали друг друга голыми руками. Полонья вновь сносил головы. Кровососы использовали в качестве оружия всё, что могли найти, протыкая врагов обломками контейнеров, насаживая шабашитов на свисавшие с потолка крючья для подвешивания грузов, дьяблеризуя павших Каинитов и швыряя их останки в огромные чаны, некогда предназначавшиеся для кипячения воды. Той ночью вампиры убивали друг друга со всей страстью, дары Каина применялись со всей дикостью, но никто не мог увидеть этого и пожаловаться на нарушение Маскарада. Рутвен бежал[14]. Разбитые силы Полоньи – не больше дюжины шабашитов – в конце концов обратились в бегство и скрылись в ночи, вопя от страха.

Со слов Жерара Рафена, сисадмина Шрек.нета, начало 2000 года

Рутвен бежал? О, это неправда. Его поглотила тварь, обитающая под городом. Не лезь в это дело. Калеброс сказал, что это проблема Носферату – так оно и есть. Тварь и сейчас продолжает пожирать маленьких надоедливых птенцов, сующих нос в чужие дела. Держись подальше от канализации.

День пятый и день шестой

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Эти последние ночи были отмечены мелкими стычками – в основном шла зачистка, предпринятая юстициариями, архонтами и их котериями. Сообщения о «конфликтах в черте города» приходи-

[14] У фразы *Ruthven had gone* может быть и другой перевод – «Рутвен погиб [в схватке]». В любом случае, обе эти версии, равно как и высказанное ниже предположение Рафена относительно судьбы Ламбаха Рутвена, неверны, в чём несложно убедиться, обратившись к разделу «Подземный ужас» четвёртой главы настоящей книги. – *Прим. перев.*

ли из Бруклина, Гарлема, Гринвич-Виллидж и отдельных мест в Манхэттене, но даже эти бои велись лишь зажатыми в угол шабашитами, знавшими, что они потерпели поражение.

Всем шабашитам, убитым в последние две ночи, предлагалось избежать Окончательной Смерти в обмен на всю известную им информацию. Несмотря на то, что наша победа была очевидной, она не была безоговорочной. Полонья вновь сбежал, мы знали, что вряд ли могли отыскать *каждую* стаю в городе за столь короткое время, и не были уверены в том, что спорный домен Буффало пришлёт подкрепления. К чести шабашитов, почти все они предпочли умереть, но не выдавать секретов секты. Даже те, что переметнулись, не сообщили нам ничего ценного.

День седьмой

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

То был день расплаты для всех. Оказавшихся полезными гулей «наградили» Становлением, наглядно продемонстрировав, сколь двусмысленной может быть благодарность Сородичей за службу. Финансисты сводили счёты с Джованни и Сетитами. Собрался временный совет, состоявший из Питерзоона, Люсинды, Белла, Кок-Робина и нескольких других Сородичей, не собиравшихся оставаться в Нью-Йорке, но желавших убедиться, что все усилия не пойдут прахом.

Пусть это послужит объективным уроком политики Сородичей: когда всё закончилось, меня провозгласили *dux bellorum*, военным лидером. Меня, проткнувшего колом пару злобных Бруха и сжёгшего нескольких антитрибу. Из-за моей доблести и желания обустроить в Нью-Йорке новое убежище примерно через восемь минут после получения титула *dux bellorum* я стал Князем.

Конечно, это всё спланировали заранее. Из всех Сородичей, которые собирались остаться в Нью-Йорке, я был наиболее разумным. Я не был ни жадным до славы болваном, ни помешанным на дьяблери неонатом, в котором ещё играют остатки адреналина со смертных времён. Мы с Люсиндой и Кок-Робином договорились, что я буду управлять доменом временно, до тех пор, пока город не успокоится и не будет готов к настоящему Князю. О, не пойми меня неверно – некоторые Сородичи, участвовавшие в сражении только в надежде получить титулы, ещё много ночей выли мне в уши. Многие чувствовали, что это была ещё одна уловка старейшин, предназначенная, чтобы заставить молодняк делать за них всю грязную работу. На первом назначенном мной собрании в Элизиуме – в конференц-зале в Мэдисон-Сквер-Гарден, в последнюю ночь месяца, на которую не запланированы никакие мероприятия – я дал понять, что останусь Князем в течение двух лет, и ни ночью дольше. Я объявил, что не стану выбирать примогенов; я установлю только самые необходимые должности. Для меня это был не переворот после переворота, а период стабилизации.

Когда гневные вопли стихли, а подлинные главнокомандующие покинули город (одни вернулись в родные домены, другие отправились готовить новый Большой Конклав), всё устаканилось. Месяца на три.

Вера и неверие

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Всё это поставило передо мной много вопросов.

Не знаю, с чего большим шишкам пришло в голову сделать то, что они сделали. Пара теорий у меня есть. Месть за Микаэлу – самая простая из них. Если

Совет её поддержал, а она погибла, это могло быть просто отмщение, или же Совет попытался остановить кошмар прежде, чем тот начался. Другая причина – давление со стороны старейшин. Мне в это не верится, но в последнее время многие старейшины хотят отсрочить наступление Последних Времён. «Книга Нод» и всё такое… Но разве для кровососов Камарильи это не ересь?.. Надо бы спросить об этом у Питерзоона. Так или иначе, могло быть и так, что старейшинам просто нужно было куда-нибудь сплавить своих надоедливых отпрысков. Некоторые погибли в битве, другие получили домены в других местах, всё в том же духе… Ещё одна причина – фанатизм. Или же *кто-то* знал об упомянутой мною «проблеме Носферату» и хотел натравить эту проблему на нас. Этот вариант пугает меня больше всего. Может, всё это – просто очередной ход в Джихаде, приближающий нас, Туннельных Крыс, к участи, уготованной нашим прародителем: к смерти. Чёрт возьми, может, это затеял даже не наш прародитель, а чей-то ещё. Ох, твою мать, я забыл, это же снова ересь. Давай-ка сменим тему, пока какой-нибудь Вентру не приспособил кости одного милашки-Князя для своей новой задочесалки.

Личностный маяк (ритуал Третьего уровня Тауматургии)

Хотя Калеброс приписывает этому ритуалу невиданную мощь, на самом деле он не столь эффективен. По сути, сам ритуал достаточно малоизвестен (в силу некоторой паранойи, присущей старейшинам Тремеров). Хотя с его помощью действительно можно легко определить местонахождение Сородича, мало кто из старейшин хочет, чтобы их самих без труда обнаружили таким образом, и они берегут секрет проведения ритуала. «Личностный маяк» открывает заклинателю местонахождение определённого Сородича, если тот находится в пределах ночи пути от текущего местоположения заклинателя. Для ритуала требуется любая, – даже самая малая, – часть тела цели: волосок, отрубленный палец, клык, обрезок ногтя.

Система: тауматург проводит ритуал в обычном порядке, сжигая часть тела цели до её превращения в жёлтый дым. Заклинатель вдыхает этот дым, и в его уме возникает образ Сородича. Если ритуал проведён неудачно или цель находится вне пределов досягаемости (используемое чародеями выражение «одна ночь пути» обозначает расстояние, которое заклинатель способен пройти пешком до конца ночи), заклинатель не видит ничего, хотя часть тела жертвы всё равно сгорает.

Незавидная участь

Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

У меня с этим городом хлопот полон рот. С одной стороны меня осаждает группка «старейшин», которые едва ли старше меня, галдящих, что им следует получить причитающееся. С другой стороны – буйные неонаты, только что получившие Становление, вопреки ожиданиям выжившие в битве за Нью-Йорк и полагающие, что это даёт им право делать с городом и Традициями всё, что они захотят. Быть Князем – всё равно что канатоходцем. Это уступки, политика на высшем и низшем уровне, ну и возможность показать, где раки зимуют, какому-нибудь кровососу, решившему бросить тебе вызов только потому, что ты намного уродливей его.

Чтобы дела в домене шли более гладко, я установил в Нью-Йорке свои законы – по крайней мере, до тех пор, пока домен держу я. Когда в середине 2001 года я сложу полномочия, то дам понять, что эти правила будут действовать даже в моё отсутствие – до тех пор, пока новый Князь не займёт моё место и не отменит их напрямую. Разумеется, я не думаю, что здравомыслящий Князь

станет отменять какие-то из них, но, по крайней мере, с меня этот груз будет снят. Я хочу спать. И у меня есть по-настоящему серьёзные дела.

Уважайте Традиции: здесь они действуют так же, как и везде

Для меня это способ прикрыть свою задницу – и всех в этом городе. Шесть Традиций придуманы не зря. Они защищают Сородичей как расу. Когда кто-то один слетает с катушек и посылает Традиции к чертям, страдать от этого, когда буяна утихомирят, будут остальные Сородичи. Маскарад в этом городе и так едва держится, даже спустя полтора года после изгнания отсюда Шабаша. Смутьяны нам тут не нужны.

Полный мораторий на Становления: никто не должен создавать Детей

Можете даже не спрашивать, ответ будет отрицательным. Да, я знаю, что численность Сородичей снизилась, и знаю, что у шабашитов здесь когда-то было большее население, чем у нас сейчас. Ну и что с того? Если шабашитам вздумается сигануть с моста, мы что, должны прыгнуть следом? Вот причины, по которым новые Становления запрещены. Во-первых, мы даже не имеем точного представления о том, сколько Сородичей обитает здесь на законных основаниях, так как не все они соблаговолили представиться. Во-вторых, ещё большее количество кровососов привлечёт нежелательное внимание. Отказ от представления – это я могу понять: многие Сородичи ещё не знают, задержатся ли здесь надолго, и если не задержатся, то я с уважением отнесусь к их личному пространству. Сомневаюсь, что следующий Князь будет столь же либерален, однако он будет постоянным Князем, а не временным. Другая сторона вопроса заключается в том, что Маскарад уже сейчас висит на волоске. Люди не могли не заметить признаков нашей тайной войны: она шла у них под носом. Я *знаю*, что некоторые охотники остались в городе, а это говорит о том, что кто-то нас выслеживает. Так что мы должны залечь на дно, а не давать Становление своим глупым девчонкам. Если твоя глупая девчонка вообще в курсе, что ты Сородич, получается, что ты и так уже нарушил одну из Традиций.

Для записи: я знаю, что эту часть кодекса Сородичи нарушают постоянно. Поэтому я должен сделать акцент на следующей его статье.

Чистильщик выполняет свои обязанности от имени Князя

Даже если Князя нет. Поскольку сам я испытываю к такой работе отвращение, я был вынужден назначить пару чистильщиков. Проблема проста: слишком многие Сородичи получают Становление без разрешения. Неповиновение Князю ставит под сомнение его власть, а Совет меня сюда не для того назначил.

Пообещай сохранить это в секрете, и я поведаю тебе ещё об одной причине, связанной с Советом: они напуганы. Я назначил чистильщиков не только для того, чтобы они уничтожали незаконно Становленных Детей, но и чтобы ликвидировать слабокровных. Они тут повсюду. Несмотря на все разглагольствования о том, что «Книга Нод» – просто притча, а не исторический документ, а история о Каине и Патриархах – миф, старейшины не на шутку боятся «Времени Слабой Крови», предвещающего наступление Геенны. Они полагают, что с таким количеством молодых Сородичей, без должной серьёзности относящихся к Традиции Потомства, уничтожение местных слабокровных станет подстраховкой от грядущего конца света. Не знаю, верю ли в это я сам, но они меня сюда посадили, и я должен удовлетворять их запросы.

Шериф выполняет свои обязанности от имени Князя

Это своего рода «излишний» пункт кодекса. Я горячо настаиваю на том, что-

бы даже после моего отречения шериф продолжал находиться на своём посту – до тех пор, пока новый Князь не займёт моё место и не решит сменить его или продлить его полномочия. Шериф следит за соблюдением этого кодекса и Традиций, и он имеет полную свободу действий в отношении их нарушителей. Я полностью доверяю Кадиру в том, что касается его пригодности для исполнения этих обязанностей. Новый Князь, возможно, не будет о нём столь высокого мнения, но в этом случае кодекс будет нуждаться в пересмотре.

Шабаш – по-прежнему наш враг

Мы не для того рвали себе задницы, освобождая этот город от шабашитов, чтобы снова отдать его им. Встретил шабашита – убей его. Если не уверен, что это шабашит – спроси того, кто уверен, или собери кое-какие сведения. Это не даёт тебе права убить того, кто тебе не нравится, и потом сказать, что он был из Шабаша – здесь достаточно многие Сородичи знакомы между собой и могут поручиться друг за друга. И всё же будь я проклят вторично, если позволю всем нашим достижениям пойти коту под хвост из-за того, что сотрудничество с партнёрами из Шабаша приносит кому-то слишком много денег.

О да, я знаю о межсектовых взаимоотношениях. Для некоторых старейшин понятие сект вторично, ведь они получили Становление задолго до их создания. К счастью, здесь таких нет. Зато здесь есть алчные смутьяны, которые с превеликим удовольствием поставят личную выгоду превыше благополучия всей расы Каина, и я обязан этому воспрепятствовать.

Я ещё не представляю себе, какую роль во всём этом будут играть Независимые. Конечно, они не из Шабаша, но если их действия поставят под угрозу Маскарад, – или, чёрт побери, любую из Традиций, – они привлекут к себе наше пристальное внимание. Может, они и не упомянуты в моём кодексе отдельно, но я надеюсь, что им хватит ума оставаться в стороне.

Сурово, но справедливо

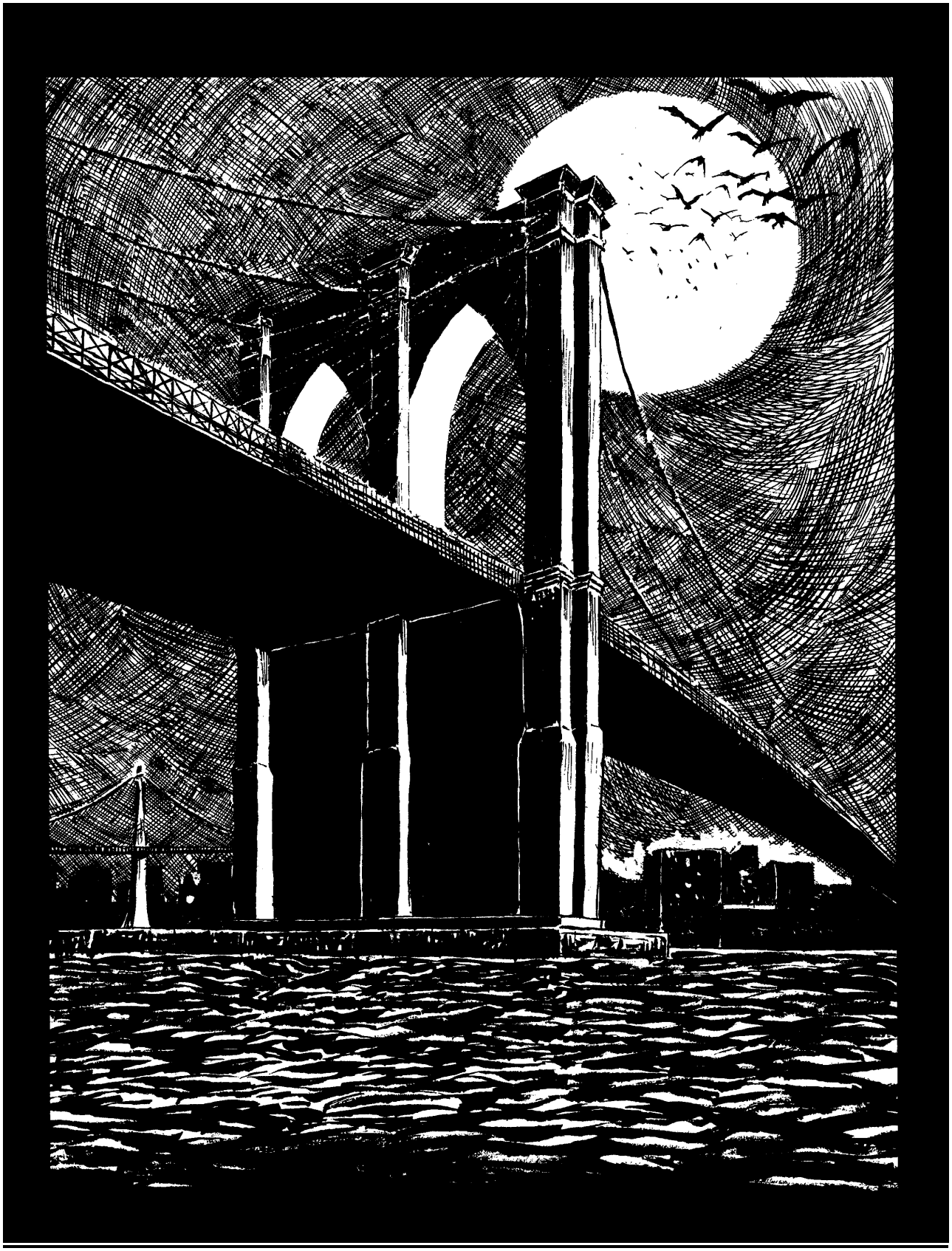
Со слов Калеброса, временного Князя Нью-Йорка, начало 2000 года

Будучи Князем, приходится многое улаживать, особенно если на самом деле тебе не очень-то хочется носить этот титул. Поэтому вот мой совет будущему Князю: не стоит принимать это близко к сердцу. Только таким образом можно сохранить Человечность.

Самая серьёзная трудность, с которой сталкивается справедливый Князь – вопрос права. Ты Князь, но кто даёт тебе *право* поступать так, как ты делаешь? Даже составляя свой кодекс, я испытывал сомнения в правильности своих действий. Скажем, что, если котерия выкурила затаившуюся стаю Шабаша из её убежища, но в процессе была замечена полицией в момент использования сверхъестественных сил? Разве я могу наградить за один поступок и покарать за другой, не лицемеря при этом? Что даёт мне право определять, какое нарушение было более тяжким, и наоборот? Сородичу, решающему такие вопросы, обеспечены проблемы со сном. Может, я слишком кроток или недостаточно очерствел, чтобы стать хорошим Князем. Но даже если так, кто сказал, что чёрствость – единственный способ удержать домен?

Как видишь, моя голова гудит от этих вопросов. Мне хотелось бы вернуться в ту ночь, когда я получил Проклятие, и начать всё заново. Но я никогда не смогу этого сделать. Слишком много крови на моих руках. Надеюсь, что мой преемник не запятнает ею свои.

Нью-Йорк в ночи



Глава вторая: Лик города

Что ж, господин мэр, в Нью-Йорке есть некоторые кварталы, куда я бы вам заходить не советовал.
Рик Блэйн, «Касабланка»

Точно описать географию Нью-Йорка, особенно в такой книге, как эта, не так-то просто. Город протянулся в стольких направлениях и пересекается со столькими агломерациями, что всякие обобщения рискуют превратиться в ошибки или неточности. Нью-Йорк разделён на пять районов, – Манхэттен, Бронкс, Бруклин, Квинс и Статен-Айленд, – каждый из которых, в свою очередь, состоит из микрорайонов. У каждого из них собственный неповторимый характер, начиная от Манхэттена с его репутацией места, которое весь мир жаждет увидеть, и заканчивая Бронксом с его полным насилия и неудачных проектов модернизации наследием. Как всегда, эти идеи в «Нью-Йорке в ночи» обыгрываются более прямолинейно, чем в реальном мире.

После выдворения Шабаша из города Камарилья начала агрессивно насаждать здесь своё присутствие. Хотя некоторые территории считаются доменами независимых Сородичей, даже они подвергаются набегам предприимчивых неонатов и служителей. По этой причине ближайшие годы, вероятно, будут отмечены трениями между доменами, напоминающими привычные всплески разногласий между разными районами. Границы доменов могут размываться, их территории – накладываться друг на друга; владения независимых кланов окружены спорными угодьями. В большинстве случаев это вопрос понимания – если вампир просто *не знает*, что его соперник привык охотиться в тех или иных местах, это явно не самая большая проблема. Однако в прошлом споры за домены были ожесточёнными, и в будущем конфликты, несомненно, также перерастут в физические противостояния.

Тем временем Сородичи Нью-Йорка сходятся в борьбе за домены – это нечто вроде современной версии «земельной лихорадки» времён «похода на Запад» середины XIX века. Всё, что на самом деле требуется Сородичу, чтобы основать собственный домен – сделать соответствующее заявление и иметь возможность защитить свои угодья достаточно успешно, чтобы остальные признали его их хозяином. Формально и неформально признанные домены по-прежнему существуют на всех уровнях: так, Морнингсайд-Парком владеют Сетиты; Ист-Виллидж – «пастбище» Мазза; анархи с заметной неохотой признают, что их территория ограничена Статен-Айлендом; Уолл-стрит и Западная Пятьдесят седьмая принадлежат разным Вентру, и так далее. Но даже эти домены могут сменить хозяев, если кто-то приложит для этого усилие. Анархи наступают, и их реформы ставят под угрозу основополагающие принципы Камарильи, действующие в других районах. Старейшины, почившие на лаврах, могут обнаружить, что их домены и ресурсы прибрали к рукам младшие Сородичи, лучше адаптирующиеся к современным реалиям. Даже среди уцелевших шабашитов власть над стаей в результате Мономахии может перейти от одного дуктуса к другому, более инициативному.

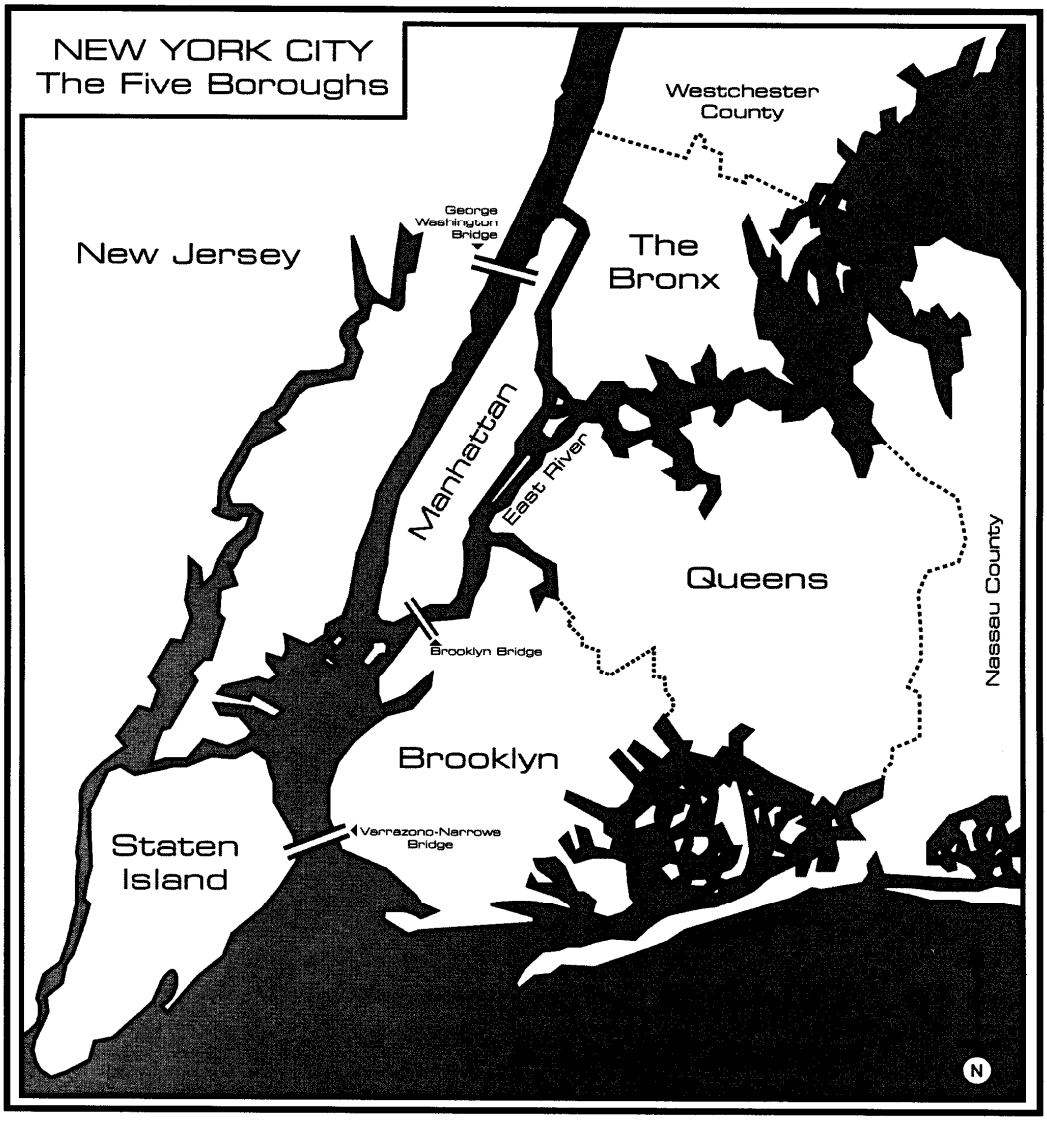
Эта глава служит кратким путеводителем по основным доменам – принадлежащим определённым Сородичам или, напротив, примечательно свободным от любого их влияния. Однако она не перечисляет абсолютно все достопримеча-

тельности и кварталы Нью-Йорка. Это отправная точка, опора для хроники, но уверенные в себе рассказчики, безусловно, захотят что-то добавить, что-то убрать и что-то изменить в доменах ради блага собственных историй. Используйте эти данные как основу, как фундамент. Заметьте, это даже не все домены, существующие в Нью-Йорке. Здесь перечислены лишь наиболее крупные, заметные и важные из них.

Пять районов

Нью-Йорк служит домом примерно для двенадцати миллионов человек (хотя если считать вместе с пригородами, то это число можно поднять до двадцати миллионов), но Сородичей здесь немного больше, чем можно было бы ожидать, вследствие лёгкости перемещения между районами. На самом деле соотношение численности Сородичей и смертных отражает представление о распределении населения в районах лучше, чем официальные данные переписей.

Манхэттен	1 500 000
Бронкс	1 200 000
Бруклин	2 300 000
Квинс	2 000 000
Статен-Айленд	500 000



Манхэттен

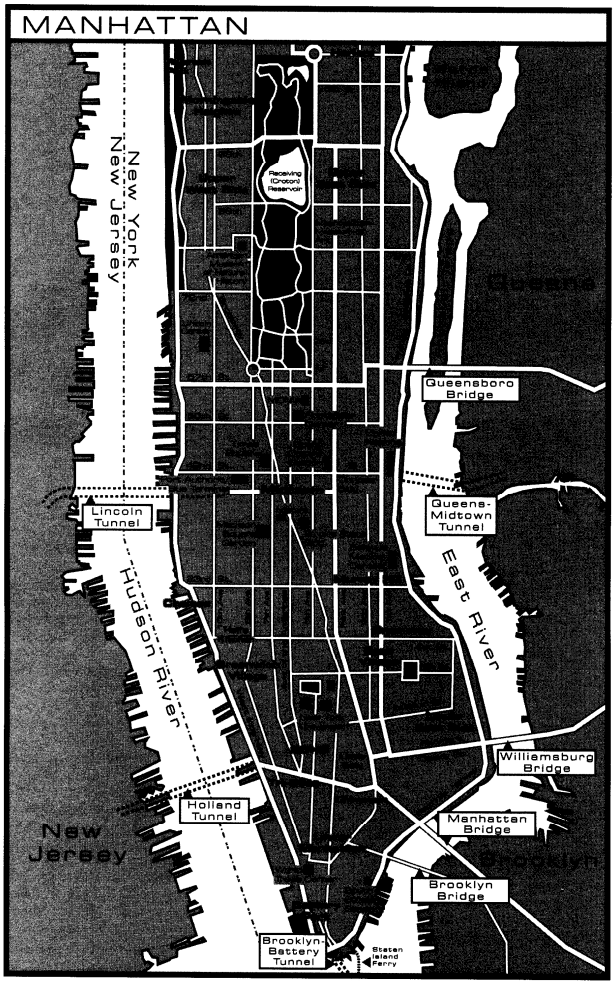
Согласно разным версиям, название «Манхэттен» происходит от одного из индейских слов – *manahatouh* («место, откуда берут древесину для луков и стрел»), *menatay* («остров») или *manahactanienk* («место, где проводятся церемонии ритуального опьянения»). Любая из этих версий может быть верной, но в нынешние ночи Манхэттен – это то место, о котором большинство людей думают, воображая себе Нью-Йорк. Это самый знаменитый и культурно значимый из районов, финансовый центр восточного побережья, цитадель искусства и развлечений – и много чего ещё. Если что-то происходит в Нью-Йорке, скорее всего, это происходит в Манхэттене.

Поэтому домены в Манхэттене престижны. Большинство молодых кровососов, стекающихся в город, хотя бы пытаются первым делом устроиться здесь, пусть даже обстоятельства часто заставляют их передумать. Смертным жизнь в Манхэттене обходится дорого, и Сородичам ничуть не дешевле держать здесь убежище.

Клойстерс

Парк Форт-Трайон, северная оконечность Форт-Вашингтон-авеню

Ни Шабаш, ни стягивающиеся в город охотники не были главной угрозой Сородичам Нью-Йорка. Нет, Носферату столкнулись с собственной проблемой: легендарным охотником их же породы, которому прародитель их клана приказал разыскивать своих отвратительных потомков и приносить им Окончательную Смерть. Сначала Носферату Жерар Рафен выяснил, что этот «Никтуку» обитает в туннелях под городом, а затем убедил в его присутствии и тогдашнего Князя Калеброса. Эта информация отчасти явилась причиной отречения Калеброса – он чувствовал себя обязанным защитить соклановцев (хотя многие из них полагали, что его собственные интересы тоже сыграли в этом немалую роль).



Во многих городах Носферату традиционно устраивают убежища в заброшенных туннелях метро и в канализации. Для Нью-Йорка это тоже отчасти верно, но только применительно к тем, кто недавно прибыл в город… или тем, кто расстался с Не-жизнью в этих подземельях. Рафен со своей котерией сбежал из туннелей, разместив в бывшем королевстве Носферату множество ловушек, капканов и взрывчатки в надежде уничтожить или хотя бы задержать Никтуку.

Превратив прежние убежища в ловушки, Рафен со своей группой (и серверами Шрек.нета, информационной сети Носферату) перебрался в изолированные от туннелей места. Их новое убежище – Клойстерс, бывший монастырь, превращённый в музей средневековой истории, расположенный в парке Форт-Трайон на севере Манхэттена. Хотя поблизости, конечно, всё равно есть туннели, – сюда можно добраться на метро, – новое логово Носферату не является частью этих катакомб – это просто свободное помещение под музеем.

Нужно отметить, что убежище Рафена, где вместе с ним обитают Носферату Крид и Близняшка, – центр фракции заговорщиков, которые хотят добиться большего, чем позволял им предыдущий Князь Калеброс. Эти три Носферату образуют ядро заговора (хотя рассказчик может добавить к ним и других, если захочет) и сопротивления Никтуку. Они считают своей обязанностью сообщать молодым Туннельным Крысам об угрозе, тем самым, возможно, переманивая неонатов и новоприбывших на свою сторону в политике.

Само убежище напоминает крысиную нору, единственное относительно чистое помещение в нём – комната, где стоят компьютеры Шрек.нета. Помещение по форме близко к эллипсу, около сорока футов в самом широком месте и сто футов в длину. Стены наспех укреплены, чтобы обеспечить хоть какую-то защиту. Проникнуть сюда можно с улицы, через фальшивый водосток, или прямо из музея, через секретный туннель. Эти входы оборудованы механическими ловушками, метающими деревянные колья, так что любой, кто попытается пройти без позволения, окажется в торпоре и порадует Никтуку. В убежище есть крошечный неработающий фонтан, используемый в качестве нерестилища.

Эта пещера служит убежищем заговорщикам-Носферату и местом встреч их сторонников. Рафен, обладающий типичным для Носферату темпераментом, делает всё возможное, чтобы не допускать туда представителей других кланов. От чужаков, которые узнают о логове, потребуют серьёзных объяснений, а Рафен, возможно, сочтёт секрет своего гнезда раскрытым и сразу попытается переехать – с его точки зрения, это будет совершенно необходимо, пусть и очень хлопотно.

Гринвич-Виллидж

Перри-стрит, Гринвич-Виллидж

Пара башен из стекла и бетона, спланированных архитектором Ричардом Майером, начала возводиться в 2000 году. Построенные по разные стороны Перри-стрит, они образуют своего рода «ворота» в Гринвич-Виллидж. В каждой из пятнадцатиэтажных башен четырнадцать этажей отведены под жилые квартиры (первый этаж северной и южной башни занимают спортзал и ресторан, соответственно). Цены на жильё в этих зданиях могут доходить до тысячи долларов за квадратный фут. Конечно, архитектором был сам Ричард Майер. Один из служащих его фирмы «Ричард Майер и партнёры» работает ночным администратором корпоративного сайта и консультантом по дизайну. Этого архитектора-консультанта зовут Томас Артуро, и он Тореадор.

Артуро объявил своим доменом квартал вокруг одного из зданий и даже обустроил в нём временное убежище. Когда здание будет полностью достроено, он, возможно, переберётся в другое место и потребует другой домен.

Учитывая расценки в районе тысячи долларов за квадратный фут, апартаменты в башнях Майера по карману лишь необычайно богатым покупателям. Рука об руку с богатством, – и в мире смертных, и среди Сородичей, – идёт престиж, и Артуро мудро зарезервировал одну из квартир: он планирует продать её Сородичу, который заплатит больше других. Это не станет экстраординарным событием среди Сородичей, к тому же вместе с квартирой Артуро планирует продать домен, который освободит.

Нечего и говорить о том, что предложение произвело фурор среди высших вампирских эшелонов Нью-Йорка, и на Артуро посыпались обещания услуг, денег, доменов и так далее. Власть Артуро как гарпии изумительно возросла. Если верить слухам, в здании собрались обосноваться Кельвин Кляйн, Леонардо Ди Каприо, Кортни Лав, Дональд Сазерленд, Клаудия Шиффер и кто-то из Red Hot Chili Peppers; любой Сородич захочет наложить лапы на такую элитную недвижимость. Впрочем, Артуро знает цену времени. Может быть, он никогда не позволит этому месту сменить владельца и продолжит распоряжаться им, глядя на других Сородичей свысока?..

Ещё будучи Князем, Калеброс формально удовлетворил просьбу Артуро о признании этого квартала его доменом – в обмен на помощь, оказанную Тореадором в установлении порядка в городе. Нужно отдать Артуро должное: он не сообщил Калебросу о запланированном строительстве, и на момент получения им домена на месте башен располагались лишь две парковки. Правда, Калеброс не удивился, узнав, что действия Артуро были обычной спекуляцией на недвижимости. В конце концов, кто бы ни приобрёл это место, ему придётся отказаться от претензии на домен, и многих Сородичей на всех уровнях общества эта ситуация рассердит.

Домен Мидтауна и Тёртл-Бэй

От Парк-авеню до Второй авеню и от Сорок девятой до Пятьдесят четвёртой улицы

Домен Вентру Валентина включает первостепенные кварталы Мидтауна, в которых располагается немало важнейших культурных и финансовых центров города. Хотя претензия на домен, по большой части, сугубо формальна, Валентин ревностно охраняет границы своих владений от посягательств.

В некоторых случаях предотвратить появление Сородичей в этих местах невозможно. Небоскрёб Ситикорп-Центра[15] возвышается в пределах домена, и пусть даже мало кто из Сородичей посещает его лично, их инвестиции в компанию ликвидировать невозможно. К тому же домен находится в самом центре города, и было бы бесполезно заявлять Сородичам, что они должны держаться подальше от Парк-авеню. Поэтому всё, о чём просит Валентин – чтобы Сородичи, навещающие его домен, соблюдали не только Традиции, но и правила этикета. В некотором роде домен Валентина служит наглядным доказательством его могущества и влиятельности. Помимо Ситикорп-Центра, он включает возведённый знаменитым архитектором Мисом Ван Дер Рое небоскрёб Сигрем-Билдинг, церковь Святого Варфоломея, странно выделяющуюся на фоне многоэтажных зданий своим «византийским» декором, и отель «Вальдорф-Астория», где Валентин снимает четыре роскошных люкса, которые использует в качестве убежища; он вполне может предложить гостеприимство и Сородичам, заслужившим его расположение. Хорас Грили[16] и Эдгар

[15] Ныне Ситигруп-Центр. – *Прим. перев.*

[16] Известный американский издатель и политик. – *Прим. перев*

Аллан По также когда-то жили в Тёртл-Бэй, что придаёт домену ореол серьёзности и готического величия. В нынешние ночи Тёртл-Бэй – процветающий квартал кирпичных многоэтажек и элитных квартир, его репутацию поддерживают такие живущие здесь знаменитости, как Кэтрин Хёпберн[17] и Стивен Сондхайм.

Одно из любимых мест охоты Валентина – ресторан «21», расположенный сразу за формальными пределами домена, на Пятьдесят второй улице, к востоку от Шестой авеню. «21» открылся во времена сухого закона как нелегальный бар (и назывался тогда «У Джека и Чарли», по именам первых владельцев – Джека Крейндлера и Чарльза Бёрнса); в последующие годы он привлекал многих знаменитостей и светских львов. Сейчас «21» – легальный и очень дорогой ресторан, где никогда нет свободных столиков, а посетители всегда в пиджаках и при галстуках. Известно, что Валентин иногда встречается там с Сородичами за «ужином» и «напитками», чтобы обсудить различные проблемы городской политики.

Мэдисон-Сквер и Мэдисон-Сквер-Гарден

Между Мэдисон-авеню, Пятой авеню, Двадцать третьей и Двадцать шестой улицами (Мэдисон-Сквер); на Седьмой авеню между Тридцать первой и Тридцать третьей улицами (Мэдисон-Сквер-Гарден)

Мэдисон-Сквер и Мэдисон-Сквер-Гарден – не домены, а Элизиумы. Все стандартные традиции Элизиумов применяются в обоих этих местах, а за их нарушение провинившихся будет карать Князь или, в его отсутствие, шериф.

Изначально Князь Калеброс провозгласил Элизиумом лишь незначительную часть Мэдисон-Сквер-Гарден – конференц-зал. Собрания проводились в последнюю ночь каждого месяца, если на эту дату не было назначено никаких мероприятий. Однако всего лишь через полгода его территорию пришлось расширить на всё здание, поскольку некие Бруха и Гангрел, серьёзно поссорившись, попросту покинули зал и перешли к рукоприкладству. Строго говоря, никаким правилам это не противоречило (кроме Традиции Маскарада, хотя реальных её нарушений не произошло), но Калеброс не желал рисковать.

Вскоре после распространения традиции Элизиума на весь Мэдисон-Сквер-Гарден пошли разговоры, будто «Князь объявил Элизиумом и Мэдисон-Сквер заодно». Вместо того чтобы опровергнуть слух, Калеброс и впрямь сделал соответствующее заявление, несмотря на то, что два этих места разделяют две улицы по вертикали и пять – по горизонтали.

И площадь, и парк остаются Элизиумами по сию ночь.

Центральный вокзал

Парк-авеню, между Сорок второй и Сорок шестой улицами

Бывший домен (и убежище) Князя Калеброса ныне, после его отречения, покинут и заброшен. Впрочем, помещение, в котором Калеброс выслушивал жалобы Сородичей, поддерживается в порядке, хотя и пустует.

Таким образом, Центральный вокзал отныне – свободные охотничьи угодья. Калеброс не потребовал никакого другого домена после своего отречения: он даже не уверен, что останется в Нью-Йорке, но полагает, что следующий Князь признает его заслуги и отдаст ему любой домен, на который он заявит права, для обустройства нового постоянного убежища. На данный момент Калеброс обитает в отеле «Челси» на Западной Двадцать третьей улице.

[17] Скончалась в 2003 году. – *Прим. перев.*

То, что Калеброс не без сарказма называл своей «тронной залой», по-прежнему находится под Центральным вокзалом. Если Сородич выйдет на перрон, с которого отходят поезда до Нью-Хэвена, Коннектикут[18], и отыщет одну из двух дверей, ведущих в электротехнические помещения (ту, на которой табличка, где не хватает первой буквы Е в слове «электротехника»), он обнаружит её незапертой. За нею на самом деле нет никакой комнаты – только несколько узких лестничных пролётов, уходящих на пугающую глубину. Если спуститься по лестницам на самый нижний ярус, там обнаружится серая дверь, ведущая в заброшенный туннель метрополитена. Сам туннель круглый, а его стены сложены из кирпича, что выдаёт в нём одно из сооружений позднего XIX века. В самом деле, если двинуться по нему на северо-восток, в итоге можно выйти к узловой развязке, где на одной из подпирающих свод колонн отчётливо различима дата «1879 год». Если же Сородич решит пойти на юго-запад, то обнаружит, что кладка растрескалась и обветшала. Туннель внезапно вливается в другой, более крупный, тоже явно проложенный на рубеже столетий. Он тянется на неизвестное расстояние в обоих направлениях и в ширину достигает примерно 30 футов; по его дну бежит быстрый поток воды. Если Сородич продолжит путь на юг, то выяснит, что спустя много миль туннель сливается со второй линией водоканала. На севере туннель становится непроходимым; лишь потемневший от грязи и канализационных испарений медный колокольчик висит на кирпичной стене, перегораживающей проход.

Позвонив в колокольчик, можно вызвать Колесничего – так Калеброс называет огромного аллигатора-альбиноса, перевозящего на себе посетителей его бывшего логова. Аллигатор довольно послушен, а на его шершавой спине могут уместиться четверо. Вызванный Колесничий медленно плывёт на север примерно полчаса, поднимаясь по туннелю. В конце путешествия он «причаливает» к левой его стороне, где пассажиры могут высадиться в небольшой «гавани». Напротив «гавани» находится дверной проём, чей покрытый ржавчиной серый косяк выглядит так, словно саму дверь выломали изнутри много лет назад.

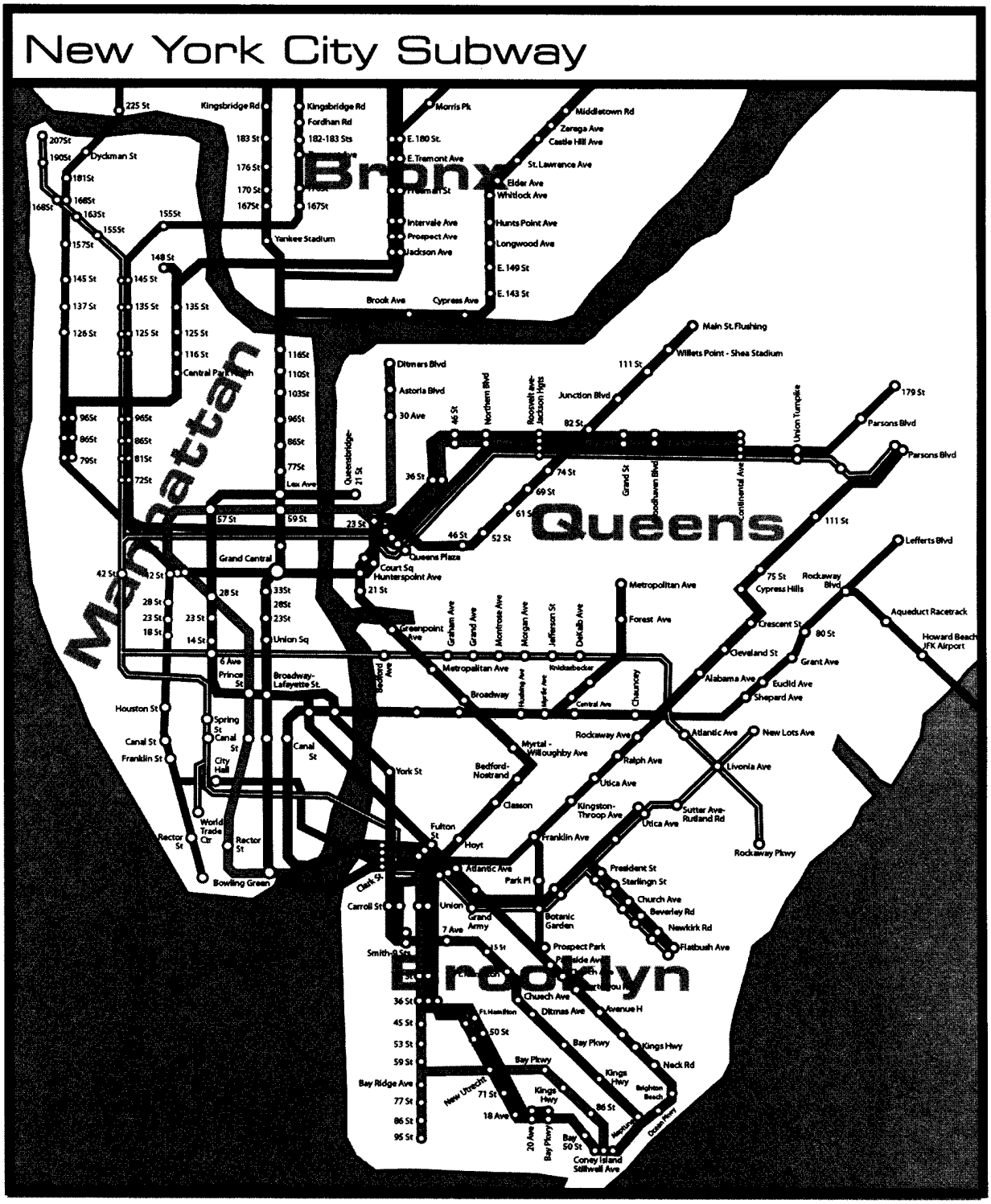
«Тронный зал» Калеброса – всего лишь грязная комнатушка с кирпичными стенами, расположенная за этим проходом. Её пол покрыт липкой смесью отходов, выброшенного мусора и канализационных нечистот, которая почти сочится жижей. Единственное дешёвое кресло из вишнёвого дерева возвышается в центре комнаты.

Иногда Калеброс возвращается сюда – в основном ради уединения, но и потому, что знает: каждый, кто станет искать его совета и когда-то уже навещал это место, может прийти сюда вновь. Это явно не самое приятное местечко, и бывший Князь испытывает мелочное, извращённое удовольствие, заставляя других являться за поддержкой именно сюда.

Убейте его!

Любой, кто захочет убить Колесничего, вправе это сделать. Аллигатор будет даже рад нападению, способному избавить его от мучительного существования в виде гуля. Однако убить его непросто: шкура рептилии так тверда, что лишь самый сильный Сородич может рассчитывать её пробить. Мы не станем перечислять здесь Черты аллигатора-альбиноса; это вам на откуп, рассказчики. Мы советуем позволить Колесничему понуро уплыть прочь, если станет ясно, что персонажам не удастся прекратить его страдания.

[18] Игра слов: New Haven буквально переводится как «Новое Убежище». – *Прим. перев.*



Капелла Пяти Районов

Различные места; малые капеллы меняют расположение каждые семь лет

Пусть даже Сородичам Нью-Йорка знакомо название Капеллы Пяти Районов, лишь немногие не-Тремеры знают, что она собой представляет на самом деле: россыпь малых капелл, подчиняющихся одной центральной. В прошлом она служила для многих целей, успев стать оплотом борьбы с Шабашем, теплицей для разведения интриг и местом жестокого убийства. Недолгое время капелла служила базой, с которой производились вылазки против шабашитов, а позже побывала и «центром реабилитации» для тех Каинитов Шабаша, которые были взяты в плен на улицах города. В нынеш-

ние ночи капелла, находящаяся под управлением верховного регента Эйслинг Старбридж, вновь занимается изучением Тауматургии.

В первые ночи своего существования капелла размещалась лишь в одном месте – в Барнард-колледже. После того, как она упрочила своё положение среди хаоса, творимого в городе шабашитами, она стала медленно расти. Тогдашний верховный регент, де Мопассан, решил, что капелле нельзя становиться слишком крупной и привлекать внимание Шабаша, поэтому он приказал Тремерам разделиться и открыть малые капеллы, где можно было бы заниматься исследованиями, не переходя при этом разумных масштабов. Такая практика сохраняется и в нынешние ночи – малые капеллы меняют места расположения, направления изысканий, а иногда и обмениваются послушниками.

Каждая из капелл, равно как и ближайшие её окрестности, является безоговорочным доменом Тремеров. Наиболее политически ангажированные Чародеи рассчитывают потребовать у нового Князя более обширные владения, напомнив о значительной помощи, оказанной кланом Камарилье в сражении за Нью-Йорк.

Барнард-колледж, центральная капелла Капеллы Пяти Районов

На углу Бродвея и Сто двадцатой улицы

Центральная капелла Тремеров расположена в престижном женском колледже Барнард, который является филиалом Колумбийского университета. Верховный регент всегда находится именно здесь; малые капеллы могут переезжать, но центр активности Тремеров неизменно остаётся в этом месте.

Из всех капелл не-Тремерам известно только об этой, не считая «общественной приёмной» в апартаментах Мопассана, и её расположение даёт многим Сородичам повод для сплетен. Барнард-колледж находится в Морнингсайд-Хайтс, к западу от Морнингсайд-Парка, печально известного как домен Сетитов. Это порождает массу слухов, гуляющих по городу – Тремеры порабощены Сетитами; Чародеи и Змеи вместе удерживают подлинную власть над Нью-Йорком; Тремеры более лояльны к своим соседям-Сетитам, чем к союзникам из Камарильи… Со своей стороны, верховный регент Эйслинг Старбридж не придаёт этим разговорам особого значения, предпочитая продолжать свои изыскания в области Тауматургии и позволяя действиям Тремеров формировать репутацию клана. В конце концов, кто внёс наибольший вклад в битву за Нью-Йорк, не считая разве что Вентру, профинансировавших всю операцию?

Как правило, в капелле Барнард-колледжа с наибольшим рвением подходят к администрированию. Хотя каждый из Тремеров, состоящих в ней, занят собственными исследованиями кровавой магии, а её оккультная библиотека – самая большая из всех, имеющихся в капеллах, Тремеры Барнард-колледжа чаще всего связываются с Веной и управляют взаимоотношениями малых капелл. Здесь клан часто проводит собрания, общественные мероприятия, конференции, посвящённые достигнутым успехам, или даже встречи «на нейтральной территории» для обмена записями и наработками с теми товарищами, которым в иных обстоятельствах не доверяют.

Апартаменты Мопассана

На пересечении Мэдисон-авеню и Семьдесят седьмой улицы

В то время как Барнард-колледж служит Тремерам центром внутренней коммуникации, апартаменты Мопассана – то место, где они встречаются с Сородичами из других кланов. Здесь почти не ведётся серьёзная работа в области Тауматургии, однако в этой небольшой квартире оборудована лаборатория, ос-

новная цель которой – демонстрировать посетителям герметические ритуалы и объяснять их действие тем, кто не знаком с тонкостями кровавой магии.

Апартаменты Мопассана – самая маленькая из капелл; она расположена в личном убежище бывшего верховного регента на двенадцатом этаже офисного здания. Богатая обстановка апартаментов призвана продемонстрировать мощь и престиж клана Тремер. Несмотря на то, что в капелле состоят лишь двое Тремеров, – регент Эугенио Эстевес и его ассистент, – она, несомненно, одна из самых активных в городе. Кое-кто из наиболее консервативных Тремеров, возмущённых тем, что в апартаментах Мопассана секреты их магии «разбазариваются» в обмен на политическое влияние, с нетерпением ждёт, что в ближайшие годы капелла будет закрыта или переориентирована. Аргумент Эстевеса состоит в том, что и в былые времена Тремеры служили советниками и канцлерами при Князьях, а порой и при смертных правителях.

Когда Тремеры принимают гостей, они почти всегда делают это здесь. Эстевес поддерживает выгодные деловые связи с престижными отелями «Марк» и «Карлайл», расположенными буквально через улицу. Кроме того, он выяснил, что среди частых клиентов известных антикварных магазинов Флориан Папп, Де Лоренцо и Мальмезона числятся некоторые оккультисты; покупая там новую мебель для капеллы, он заодно продаёт кое-какие мистические секреты и бойко приторговывает оккультными артефактами из-под полы.

Новые ритуалы Тауматургии

Многие Тремеры Кенилвортской капеллы трудились над разработкой ритуалов, предназначенных для добывания информации или укрепления Маскарада. После жестокого противоборства с Шабашем Сородичам Нью-Йорка было особенно важно скрыться от любопытных глаз смертных. Ниже представлены новые ритуалы, созданные тауматургами Кенилворта специально для этого.

Кровь – в воду (Первый уровень)

Вся пролитая кровь, находящаяся в радиусе действия ритуала, становится водой. Чаще всего этот ритуал применяется для устранения пятен крови, оставшихся после нападения или проведения ритуала, требовавшего её использования (например, для создания сигилов). Ритуал состоит в том, что тауматург выливает чашку профильтрованной воды сквозь пальцы вытянутой руки.

Система: ритуал длится стандартные пять минут и охватывает лишь радиус, равный расстоянию, на которое заклинатель может плюнуть, однако вся кровь, находящаяся в этих пределах, полностью превращается в воду. Ритуал воздействует только на пролитую кровь, но не на ту, которая находится в каких-либо ёмкостях или в жилах живых существ.

Учтите, что для некоторых ритуалов и эффектов Дисциплин может понадобиться нанесение кровавых сигилов на предметы (таковы, например, ритуалы Защиты от гулей и Непроходимого следа). «Кровь – в воду» не действует на кровь, использованную для создания активных или пассивных эффектов Дисциплин – Защиту от гулей он не снимет, хотя с его помощью можно устранить нарисованный на земле кровавый круг для вызова демона, если соответствующий обряд уже завершён.

Светящееся витэ (Первый уровень)

Этот ритуал превращает витэ в источник света, заставляя кровь, находящуюся в пределах видимости заклинателя, светиться. Чаще всего его используют в лаборатории капеллы, чтобы удостовериться, что рабочее место очищено как следует, но его можно с пользой применять и вне капеллы. Проводя этот ритуал, заклинатель смотрит сквозь игольное ушко.

Система: эффект длится одну сцену. Кровь, оставшаяся на любой поверхности, – даже самое ничтожное пятнышко на самом маленьком объекте, – сияет мерцающим фиолетовым светом. Видно становится всё – от старого кровавого отпечатка на ящике стола до лужи крови, растекающейся под трупом жертвы убийства.

Ритуал не действует на кровь, находящуюся внутри существ или в ёмкостях. Если тауматург откроет сосуд с кровью, то увидит обычное фиолетовое свечение витэ, однако увидеть кровь сквозь другие объекты он не сможет.

Скрыть преступление (Второй уровень)

В ходе этого ритуала заклинатель вливает в рану, находящуюся на трупе, собственное витэ. Кровь засыхает, и рана «затягивается». Живое или Не-мёртвое существо так исцелить нельзя, однако ритуал позволяет скрыть следы кормления или физического насилия.

Система: количество успехов в броске активации ритуала определяет, насколько заметен шрам. Один успех оставляет на трупе бросающийся в глаза след старой раны (которую, впрочем, явно залечили до того, как жертва погибла), а пять успехов убирают рану полностью и безо всяких следов. Ритуал воздействует только на открытые раны – смерть от яда, утопления и так далее всё равно будет констатирована при вскрытии, хотя его результаты в отсутствие видимых повреждений на теле погибшего могут оказаться недостоверными.

Кенилворт

На углу Централ-Парк-Вест и Семьдесят пятой улицы

«Кенилворт» – это тринадцатиэтажный жилой дом в стиле Второй Империи[19], недавно выкупленный парой застройщиков, имеющих связи с Тремерами. Кенилворт – без сомнения, самая крупная из нью-йоркских вспомогательных капелл. В самом здании находятся сорок две «квартиры», использующиеся в качестве защищённых от солнечного света убежищ, библиотек, гостиных, лабораторий и гостевых номеров для тех немногих посетителей, которые получают сюда доступ. Главный регент Кенилворта – лорд Эфраим Уэйнрайт, не терпящий безответственного отношения к кровавой магии, исследованием которой его назначили руководить. В Кенилвортской капелле основное внимание уделяется классическому герметизму, и Уэйнрайт не намерен отклоняться от этого направления – даже голословного обвинения в изучении Некромантии или Тауматургии неевропейской традиции может оказаться достаточно, чтобы получить выговор от регента. В последние несколько месяцев капелла занималась преимущественно разработкой ритуалов, направленных на поддержание или восстановление Маскарада и позволяющих Сородичам укрепить своё положение, не

[19] Архитектурный стиль, зародившийся во второй половине XIX века во Франции, а впоследствии ставший популярным в Британии, Канаде и США; характерные образцы – Опера-Гарнье в Париже, старая ратуша в Бостоне, отели Лэнгам и Гровснор в Лондоне, отель Виндзор в Монреале. – *Прим. перев*

раскрывая своего присутствия смертным. Конечно, ничего не делается даром…

Вероятно, самая внешне привлекательная из капелл, Кенилворт возвышается рядом с Центральным парком. В расположенном по соседству книжном магазине «Грифон» иногда можно приобрести редкие книги и эзотерические трактаты. Близость капеллы к Американскому музею естественной истории и Нью-йоркскому историческому обществу также позволяет время от времени добывать интересные артефакты; наиболее общительные Тремеры Кенилворта поддерживают контакты с представителями этих организаций.

Кенилворт воплощает ту педантичность и ксенофобию, которой славятся Тремеры. Чародеи из других капелл весьма непочтительно называют Кенилворт «Вест-Сайдской капеллой», а её регента – Бесом (из-за его внешности). Нечего и говорить о том, что гостевые апартаменты капеллы обычно пустуют, поскольку регент и его приспешники с удручающей подозрительностью относятся к «чужакам», посещающим их хранилище зловещих знаний.

Еврейский музей

На углу Пятой авеню и Девяносто второй улицы

Здание, в котором сейчас располагается Еврейский музей, когда-то было личным особняком финансиста Феликса Варбурга, построенным в характерном для рубежа веков неоготическом стиле. Изначально Еврейский музей был создан в 1904 году на основе коллекции книг и церемониальных предметов, подаренной судьёй Майером Шульцбергером; в особняк Варбурга он переехал в 1947 году. Музей получил во владение прилегающие здания в 1963 году, а в 1993 был полностью отремонтирован и обновлён.

Собранная здесь коллекция иудаики привлекла внимание нью-йоркских Тремеров, и прикреплённая к музею капелла занимается изучением нумерологии и Каббалы. Кроме того, это центр Дома Хашем, одной из многих внутренних фракций Тремеров. Капелла Еврейского музея состоит только из мужчин, хотя не все они иудеи – немногие «праведные язычники» в неё всё же допущены.

Эугенио Эстевес когда-то служил регентом этой капеллы, но недавно образовавшиеся в политической структуре города пустоты привлекли его внимание, и верховный регент Старбридж перевела его в апартаменты Мопассана. По большому счёту, это и к лучшему, поскольку для консервативной еврейской капеллы Эстевес был чересчур либерален, и многие подчинённые тяготились его регентством хотя бы потому, что были более сведущи в Тауматургии, чем он. С новым регентом – избранным из самой капеллы – Тремеры Еврейского музея смогут наконец-то переключиться с деликатного выражения недовольства руководством на подлинные исследования.

Пятая капелла

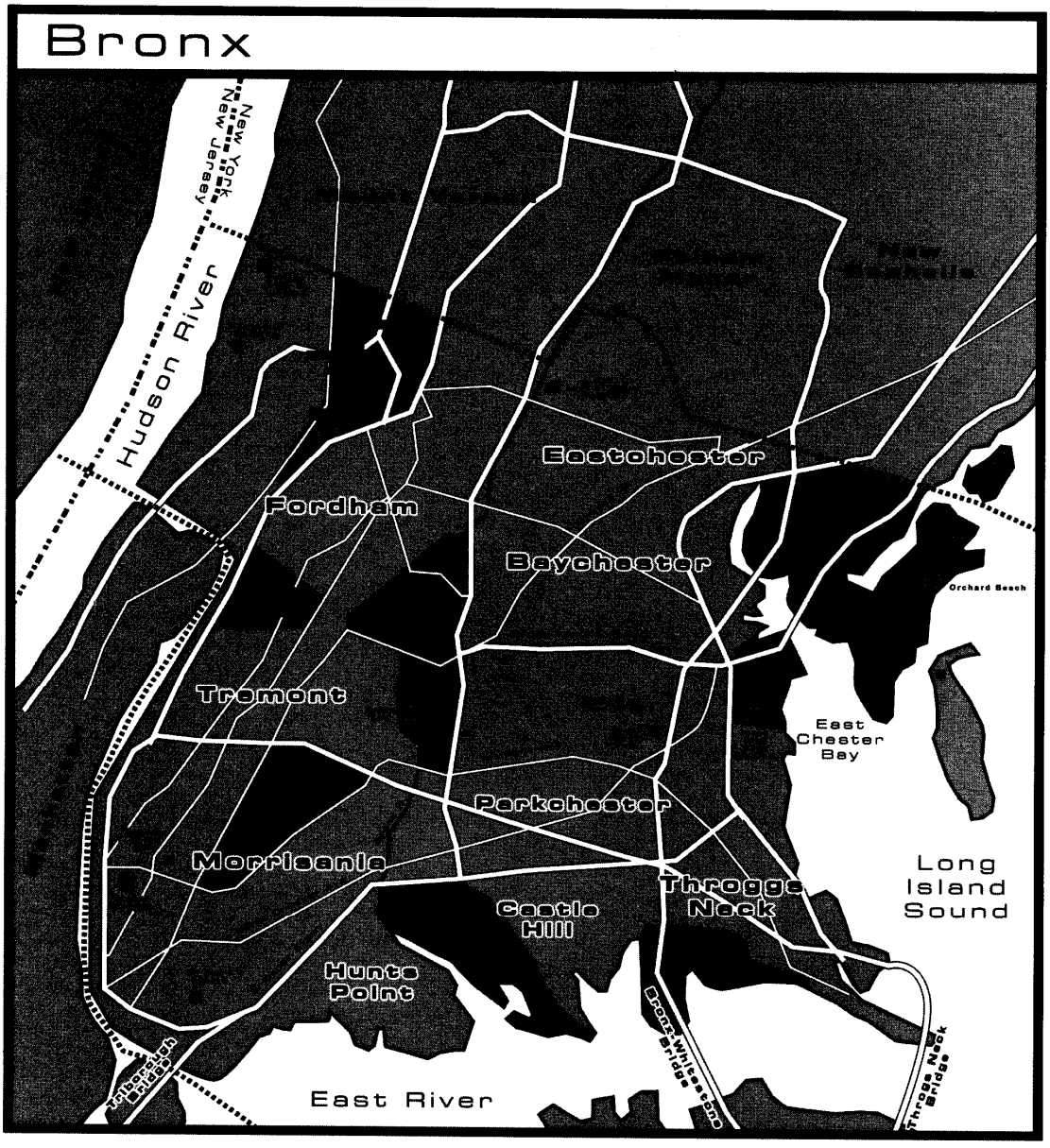
О последней капелле Нью-Йорка мы сознательно не стали писать. Рассказчики, вы можете свободно построить такую капеллу, которая нужна вам для хроники. Может быть, персонажи игроков сами сформируют капеллу, или же вам потребуется дать ей какое-то специфическое направление, чтобы придать вашему Нью-Йорку особенный мистический оттенок. Поскольку малые капеллы были основаны только в конце 1999 года, когда Камарилья одержала победу, переориентированные Дома Тремеров могут быть способны на что угодно, и они ещё не так прочно здесь укоренились, чтобы вам пришлось создавать солидную предысторию. Последняя капелла может даже не находиться в Манхэттене…

Уолл-стрит

Южная оконечность Манхэттена, к северу и северо-востоку от Баттери-парка

Уолл-стрит традиционно считается доменом Вентру, что вполне логично для финансового района. Уолл-стрит являлась центром домена Князя Микаэлы, и сразу после её Окончательной Смерти уцелевшие потомки Микаэлы принялись делить между собой ресурсы, воспринимавшиеся ими как её «наследство». Это привело к некоторому расколу между Вентру Нью-Йорка: новоприбывшие указывают на многочисленные нарушения традиций клана завистливыми потомками Микаэлы, а те, в свою очередь, оправдываются, заявляя, что нет никакой традиции, которая обязывала бы Вентру делиться ресурсами.

Конечно, никто не может и вообразить себе, сколько Сородичей, – как в Нью-Йорке, так и вне его, – являются частью финансовой махины Уолл-стрит. Как и в любом бизнесе, инвестиции можно вносить откуда угодно. По этой причине, а также по причине распада клана Вентру на разные фракции, другие Сородичи незаметно подхватывают всё то, что потомки Микаэлы упустили сквозь когти.



Бронкс

Бронкс известен несколькими популярными достопримечательностями: здесь расположены стадион Янки, Нью-йоркский ботанический сад и всемирно известный зоопарк. В то же время, однако, Бронкс – национальный символ городского упадка, и эта мрачная репутация бросает тень на входящие в его состав кварталы. Как и другие окраинные районы, Бронкс изначально складывался из многочисленных этнических гетто, а позже сюда стали переезжать жители Манхэттена, которые больше не могли позволить себе арендовать дорогое жильё. Таким образом, Бронкс – настоящее лоскутное одеяло, состоящее из иммигрантских кварталов, дешёвых спальных районов и ветхих многоквартирных домов, среди которых сверкают несколько доказательств того потенциала, который когда-то был у этих мест.

Служба хранения и доставки Манси-Гудзона

На углу бульвара Генри Гудзона и Двести пятьдесят четвёртой улицы

Странное подобие бывшего убежища Калеброса под Центральным вокзалом в Манхэттене, помещение Службы хранения и доставки Манси-Гудзона служило последним оплотом организованных сил Шабаша во время битвы за Нью-Йорк. Этот складской комплекс, некогда приобретённый группой Ласомбра и использовавшийся архиепископом Полоньей в качестве убежища и оружейной, ныне заброшен. Главное здание, в котором когда-то размещалась фирма, неоднократно обшаривалось бандами смертных и Сородичей, и стены его густо покрыты граффити. Всё вокруг заставлено угловатыми металлическими контейнерами – некоторые образуют высокие башни, другие разбросаны в беспорядке. То здесь, то там можно отыскать кучки размокшего пепла – вечные свидетельства той решительной битвы, которая разыгрывалась здесь, вдали от глаз смертных, в ходе тайной войны за город.

Ходят слухи, что «Манси-Гудзон» обитаем, хотя насчёт того, кто именно там обретается, мнения расходятся. Кое-кто предполагает, что это тайное логово уцелевших бойцов Шабаша или что они собираются там для проведения своих ритуалов. Другие говорят, что это место населяют призраки шабашитов, убитых здесь в четвёртую ночь сражения. Хотя все эти слухи не соответствуют действительности, они помогают удерживать любопытных Сородичей подальше отсюда.

Разумеется, сомнительная репутация складского комплекса делает его отличным местом, в котором предприимчивые молодые Сородичи могут устроить собственное убежище. Оно может подойти Носферату, избегающим канализации из-за обитающих там жутких тварей, да и любая криминальная котерия, вне зависимости от «рода занятий», может открыть там лавочку.

Впрочем, Сородичи, желающие устроить здесь убежище, могут столкнуться с конкуренцией. Анархи Нью-Йорка, бесцеремонно изгнанные на Статен-Айленд сразу после победы Камарильи, тоже ищут способ укрепиться в центральной части города. Некоторые анархи могли принимать участие в битве за Нью-Йорк (уже будучи анархами или же до вступления в движение), так что они могут хорошо помнить сражение на складе и рекомендовать его лидерам своей фракции.

Не стоит забывать и о том, что Полонья и его шабашиты устроили на складе множество ловушек. Некоторые из них ещё могут быть в рабочем состоянии. Среди опасностей – готовые вот-вот рухнуть башни из контейнеров; примитивные осколочные бомбы, начинённые битым стеклом и ржавыми гвоздями, установленные на растяжках; десятки

злобных, а то и бешеных собак… Все эти угрозы могут поджидать котерию или стаю, решившую обыскать «Манси-Гудзон» и обустроить здесь убежище.

Бельмонт

Между Фордхемским университетом на севере, зоопарком Бронкса на востоке и Тремонтом на юге

Хотя большинство доменов Сородичи делят по принципу клановой принадлежности, иногда встречаются исключения. Одно из них – район Бельмонт, известный под названием «Маленькая Италия». Он служит домом для нескольких Сородичей итальянского и итало-американского происхождения, преимущественно из кланов Бруха и Вентру. Хотя население Бельмонта (около шестидесяти тысяч человек) не столь велико, чтобы обеспечивать потребности этих вампиров в пище, они без проблем могут кормиться в любой другой части города. По сути, Бельмонт – скорее «посёлок Сородичей», за которым они тщательно наблюдают, поддерживая в порядке свои убежища и следя, чтобы они почти не отличались от остальных домов в этом районе. Конечно, простое соседство ещё не делает Сородичей Бельмонта лучшими друзьями, но оно хотя бы помогает улаживать возникающие разногласия.

Заметьте: несмотря на то, что Бельмонт – итальянский квартал, Джованни здесь не обитают. Неизвестно, связано это с культурными или сугубо вампирскими особенностями, однако между Некромантами и местными Сородичами особой любви не наблюдается.

Южный Бронкс

Мотт-Хэвен, Хантс-Пойнт и Касл-Хилл

Как и Морнингсайд-парк в Манхэттене, Южный Бронкс всегда принадлежал Сетитам. Эти кварталы в нынешние ночи в основном населены чернокожими и пуэрториканцами, а в спальных районах для бедноты Змеи сумели развернуть активную деятельность на чёрном рынке. Сетиты также владеют важным доменом на берегу Ист-Ривер, между кварталами Хантс-Пойнт и Касл-Хилл. Прежде они делили его с другими вампирами, в частности, с немногочисленными шабашитами, желавшими укрыться от гнева Башни, и некоторыми связанными с криминалом Сородичами Камарильи, не желавшими делиться с Джованни выгодой. Если кто-то желает пробраться в Нью-Йорк (или выбраться из него) незамеченным, то лучший способ это сделать – договориться с Сетитами Бронкса: они не выстраивают отношения с Камарильей, в отличие от Джованни, и камарильские вампиры не предъявляют претензий на их домен.

Мотт-Хэвен застроен рядами высотных и малоэтажных жилых домов, где устроили логова некоторые контролируемые или возглавляемые Сетитами банды. Хотя нормой для Мотт-Хэвена остаются бедность, этнические гетто и наркоторговля, недавно район стал «возрождающимся кварталом»: всё больше афроамериканских семей из среднего класса покупают и капитально ремонтируют блочные дома, в связи с чем стоимость жилья (и, соответственно, арендной платы) здесь повышается. Похоже, что Сетиты не могут сойтись во мнениях по этому поводу – одни воспользовались возможностью вложить средства в обновление квартала, тогда как другие считают эту реставрацию угрозой проверенным и надёжным источникам влияния и ресурсов.

Хантс-Пойнт населяют преимущественно чернокожие и пуэрториканцы, давно опередившие по численности евреев, которые когда-то составляли большинство местных жителей (не считая незначительных групп немцев, ирландцев и итальянцев). Ещё один квартал многоквартирных домов и жилых комплексов, Хантс-Пойнт первоначально был известен удобством квартир, однако с 1960-х

даже благоустроенные его части пришли в упадок. Здесь находятся тюрьма для малолетних преступников, порой посещаемая ищущими витэ Сетитами, и промзона, через которую иногда тайно провозят контрабанду. Рынок Хантс-Пойнта, расположенный на клочке суши, выдающемся в Ист-Ривер, – один из самых крупных в мире, его годовой оборот продукции составляет более миллиона долларов. На рынке ведётся прямая продажа фруктов, овощей и мяса, также он снабжает продуктами и сырьём мясоперерабатывающий кооператив и несколько продуктовых складов, снабжающих продуктами почти 60% населения агломерации. Когда оптовики, владеющие рынком, выкупили его у города в 1986 году, многие Сетиты вложили в сделку средства, подкрепив успех своих нелегальных дел «чистыми» деньгами, получаемыми от торговцев.

В квартале Касл-Хилл в 1960-е годы на месте пустырей появились жилые застройки. Сетиты последовали за этой волной строительства, стекаясь сюда из других районов; Шабаш этого не заметил, поскольку Южный Бронкс всегда был доменом Змей.

Рикерс-Айленд

Юго-восточная оконечность Бронкса, на Ист-Ривер

Казалось бы, остров-тюрьма мало что может предложить Сородичам. Но в отчаянных ситуациях всё может быть совсем наоборот. Малкавианин Картер Вандервейден располагает обширными связями на острове благодаря своей профессии: при жизни он был юристом. Картер раскинул среди охранников и чиновников Рикерс-Айленда паутину взяточничества и клеветы. Он почти всегда может получить сюда доступ, если пожелает, или прислать своего «представителя». Поэтому Сородичи, нуждающиеся в крови, но вынужденные скрываться, вынуждены время от времени обращаться к Картеру, обменивая услуги на витэ. К тому же заключённых, знающих о Сородичах больше, чем нужно, обычно можно заставить умолкнуть. Агенты врагов Вандервейдена (а заодно агенты его союзников и, в общем-то, любого, кто ему задолжал) также могут обстряпывать здесь свои дела.

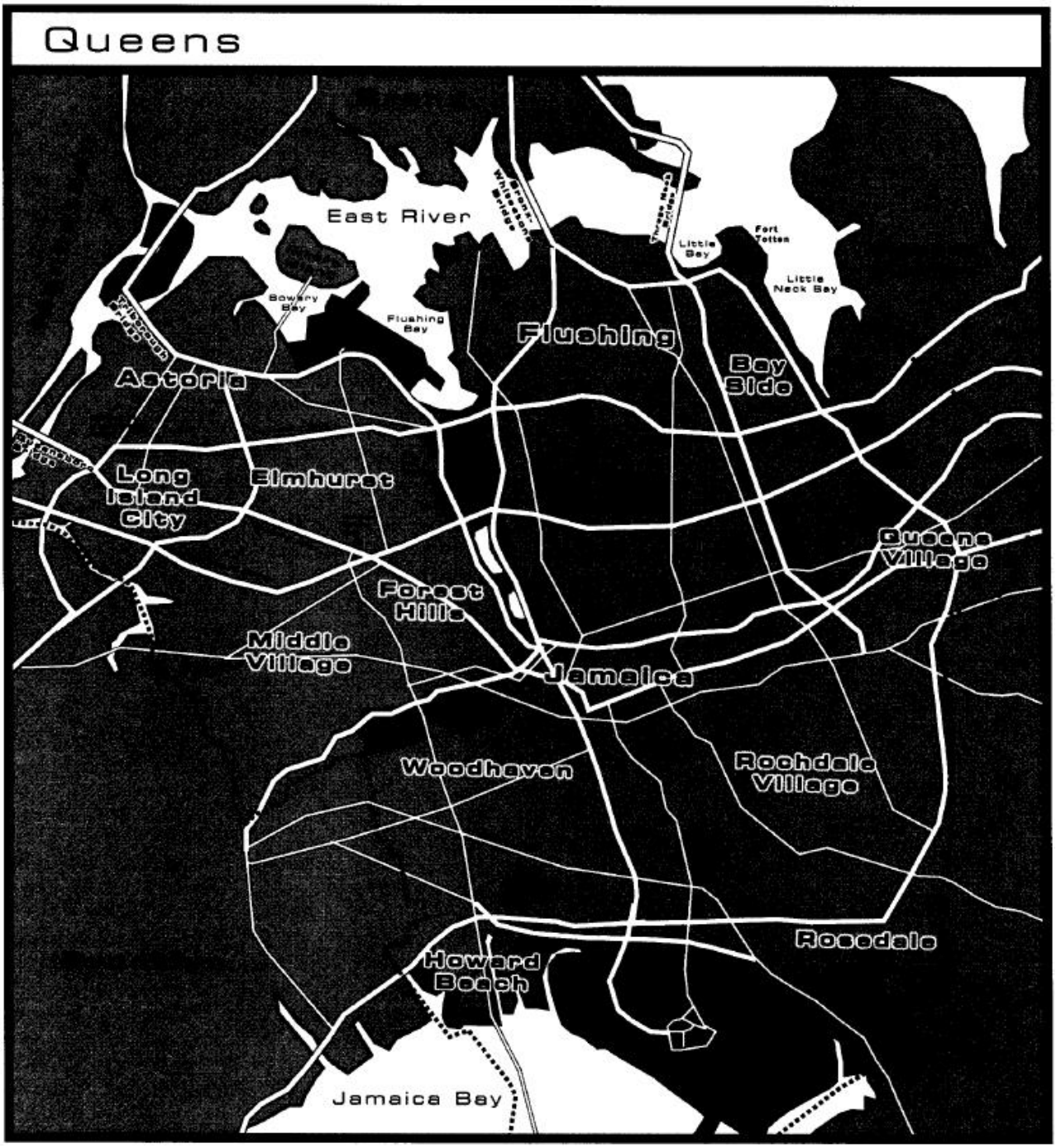
Парк Ван-Кортландт

Северный Бронкс, непосредственно к югу от северной границы района

Во времена господства Шабаша в Нью-Йорке, ещё примерно с середины XIX века, парк Ван-Кортландт был неоспоримым доменом Ласомбра. Этот обширный участок земли площадью 1,122 акра первоначально являлся частью фамильного поместья семьи Филипсов, а в конце XVII столетия достался семейству Ван Кортландтов в качестве приданого. Когда некоторые Ван Кортландты получили Становление в Шабаше, они сделали часть своей прижизненной собственности доменом.

Впрочем, в нынешние ночи, после падения Шабаша, парк быстро лишился хозяев, а впоследствии с некоторой неохотой был дарован Гангрелам. Этот политический ход Калеброса оказался одним из самых непопулярных, и на Носферату обрушился шквал критики. Противники решения заявили, что после выхода Гангрелов из Камарильи следует жаловать домены лишь тем из них, которые остались в секте – Камарилья не давала обещаний формально признавать домены Сородичей, не принадлежащих к ней. Другие увидели в этом уступку, при помощи которой Князь отблагодарил лояльных Камарилье Гангрелов, принимавших участие в битве за Нью-Йорк. Заговорщики-Носферату посчитали такой ход мерой защиты, решив, что Калеброс замыслил получить поддержку «боевой силы» на случай, если ему потребуется помощь Странников в делах, не санкционированных сектой.

В любом случае, поступок Калеброса был неожиданным и однозначно неудачным. Гангрелы оставили Камарилью именно по таким причинам – будучи независимыми, они могут провозглашать своим доменом любое место, которое им понравится. Их злость делает их требования весьма весомыми, и любой Сородич, которому не повезло забрести в окрестности парка Ван-Кортландт без предварительного разрешения Гангрела, способного за него поручиться, может встретить довольно кровавый конец. Поэтому домен Ван-Кортландт – своего рода упражнение в дипломатии и демонстрация той опасности, которую несут неудачи в ней; Сородичи, получившие этот домен, не выказывают к нему никакого интереса… до тех пор, пока им не начинает интересоваться кто-то ещё.



Квинс

У каждого из окраинных районов свой этнический колорит, но Квинс отличается наибольшим разнообразием из всех. Квинс, включающий греко-итальянскую Асторию, турко-румынский Саннисайд, испано-индийский Джексон-Хайтс и множество других гетто, – тихая гавань «для кого угодно». Он не столь шикарен, как Манхэттен, не столь суров, как Бронкс, и не столь многолюден, как Бруклин – его неповторимость основана на уникальном сочетании разных культур. Возможно, в грядущие ночи многие Сородичи станут устраивать убежища в Квинсе, – как те, которым не удалось заполучить более престижные домены, так и те, которые воспользуются возможностью прибрать к рукам ничейные, но перспективные части этого района.

Флашинг

К югу от Бэйсайд-авеню, к востоку от парка Медоуз-Корона и к северу от Юнион-Тёрнпайк

Даже во времена господства Шабаша в городе в квартале Флашинг медленно, но верно проявлялись те же культурные тенденции, что и во многих других микрорайонах. К концу 1980-х Флашинг населяли в основном азиаты – около 20% его жителей происходили из Кореи, ещё 20% – из Китая или Тайваня. Хотя это послужило основой для образования многих азиатских банд, работавших на Шабаш, Камарилья пока не может укрепиться в этой части города так же уверенно, как Чёрная Рука в былые ночи.

Немногочисленные независимые Ассамиты основали во Флашинге малые домены, ожидая приказов о наступлении от Мудрой Лягушки. По слухам, маленькая изолированная группа азиатов-Малкавиан устроила здесь убежище, но на этом всё и кончилось. Если в будущие ночи анархи не двинутся на север, в Бронкс, они вполне могут переместиться на северо-восток, в Квинс, и вербовать новых революционеров из числа жителей Флашинга.

Аэропорт имени Джона Ф. Кеннеди

Юго-восток Квинса, на берегу бухты Джамайка-Бэй

Хотя сам аэропорт считается открытым для всех Сородичей, он кишит агентами, шпионами и даже смертными членами семьи Джованни. До сих пор Джованни не заявляли о каких-то особых правах на аэропорт, однако обо всех происходящих там необычных событиях им в конце концов становится известно благодаря сети осведомителей. Хотя обычно это не особенно влияет на ситуацию, Некромантам этот ресурс может приносить просто потрясающую выгоду. Например, если через аэропорт Кеннеди провозят грузы или контрабанду, более чем вероятно, что Джованни потребуют свою долю – или хотя бы соберут всю известную информацию, воспользовавшись донесением исполнительного чиновника, переправленным по голосовой почте.

В деятельности вокруг аэропорта Кеннеди Джованни соблюдают осторожность и не откусывают больше, чем могут прожевать. Большую часть времени они работают через подставных лиц, гулей и смертных: «теряют» грузы, принадлежащие Сородичам, не желающим платить пошлину, или организуют задержки рейсов, чтобы самолёты, перевозящие особо свирепых вампиров, приземлялись днём.

Если бы несколько целеустремлённых Сородичей попытались вырвать аэропорт из сферы влияния Джованни, то преуспели бы в этом вследствие малочисленности Некромантов, но столкнулись бы со множеством проблем, обрушивающихся на них со всех сторон. Если

Джованни потеряют контроль над аэропортом Кеннеди, их мощь существенно сократится. Их ресурсы и так уже на пределе, и к тому моменту, когда они окажутся способны завладеть Ньюарком или Ла Гвардией, там уже, возможно, будут заправлять делами другие Сородичи или котерии. Разумеется, то же самое относится к Сородичам, которые попытаются отобрать у Джованни аэропорт Кеннеди – если только они не в курсе, что Некроманты сложили все яйца в одну корзину, и не пытаются их напугать, они столкнутся куда с меньшим противодействием, если станут стремиться к влиянию на один из других аэропортов.

Центр современного искусства «P.S.1»

На углу Джексон-авеню и Сорок шестой авеню

Хотя относительно степенный Квинс не обладает той великосветской атмосферой, которая обычно ассоциируется с Тореадорами, Дегенераты всё же вносят свою лепту в дела района. «P.S.1» – бывшее здание школы, превращённое в художественную галерею, ставшее местом проведения перформансов и арт-студией. В летнее время в «P.S.1» выступают с концертами музыканты, играют диджеи, проводятся фестивали и прочие мероприятия, призванные затянуть зрителей в мир артистического самовыражения. Галерея также связана с Музеем современного искусства, расположенным всего через две станции метро.

Интерес Тореадоров к «P.S.1» в основном связан с вовлечением зрителей в мероприятия, проводящиеся в центре. В то время как немногие избалованные Тореадоры воплощают все самые худшие стереотипные представления об их клане, без умолку болтая о своём ненаглядном искусстве или возмущаясь оскорбительным отказом какой-нибудь светской львицы посетить их вечеринку, передовые бойцы укрепляющейся Камарильи покровительствуют искусству по другой причине. Всё просто: приливы и отливы в моде смертных – хлеб насущный для Не-жизни Тореадоров, так что Дегенераты Нью-Йорка скупили соответствующие институции целиком и полностью. У отдельных Тореадоров могут иметься собственные, индивидуальные цели, но в большинстве своём они согласны, что политическая власть принадлежит тем, за кем численное превосходство – своего рода вампирская версия прямого голосования, при помощи которого Сородичи могут влиять на политику благодаря своему количеству. Пусть Тореадоры – не самый многочисленный клан в Нью-Йорке, они однозначно могут стать самыми горластыми.

По этой причине Тореадоры сделали «P.S.1» центром своей культурной активности. Все остальные оставили в покое их признанные вотчины (вроде Музея современного искусства и Метрополитен-музея) и рассчитывают, что их внимание будет сосредоточено на гламурном Манхэттене. Начав с окраинного района и затем перебравшись в Манхэттен, Тореадоры смогут сформировать, возможно, самую мощную коалицию в городе, не встретив при этом никакого сопротивления… если сумеют продержаться вместе достаточно долго, чтобы с умом применить своё влияние.

Бруклин

Самый густонаселённый из всех окраинных районов, Бруклин в то же время наиболее разнообразен в том, что касается Сородичей. Такое впечатление, что в Бруклине есть что-то, что притягивает Сородичей из всех слоёв общества – то ли это лёгкость кормёжки в его наименее фешенебельных уголках, то ли растущие цены на жильё, привлекающие тех, кто хочет устроить убежище или вложить средства в недвижимость, то ли многочисленные достопримечательности наподобие Бруклинской академии музыки или Бруклинской публичной библиотеки. Практически любой Сородич найдёт в Бруклине что-нибудь для себя – и стремительно расхватывающиеся местные домены это подтверждают.

Кони-Айленд

Юго-восточная оконечность Бруклина

Изначально называвшийся «Конийн-Айленд», – от голландского слова *konijn*,

обозначающего обитавших здесь диких кроликов, – Кони-Айленд долгое время был известен как центр развлечений и курортная зона. В нынешние ночи эта репутация отошла в прошлое: променады Кони-Айленда оставляют впечатление ветхости, а не величия, и внушают скорее подавленность, чем восторг. Парки развлечений на острове по-прежнему открыты, начиная с одного из самых старых колёс обозрения в мире и заканчивая обветшалыми «приморскими турбазами», где за несколько долларов вам сдадут комнату на ночь и не спросят, для чего она вам нужна.

Кони-Айленд в основном принадлежит Бруха, однако на нём также обитает заметное количество Малкавиан и Тореадоров. Многие местные Бруха происходят из числа национальных меньшинств – например, русские из кварталов вроде Маленькой Одессы. На самом деле при Шабаше Маленькая Одесса считалась доменом Олега Селиванова, Цимисха, имевшего связи с русской мафией. Когда Камарилья вторглась в город, Селиванов оказался низложен Бруха, пригрозившими выдать его давнему врагу из Филадельфии, если он ещё хоть раз покажется в Брайтон-Бич.

Один из заброшенных парков аттракционов, «Прыжок с парашютом», служит убежищем для некой особо территориальной представительницы клана Бруха. Сама башня напоминает «космическую иглу» (чем-то похожую на подобное здание в Сиэтле), и эта Бруха объявила своим доменом все её окрестности. Неизвестно, чем это вызвано – яростным желанием скрыть какую-то тайну или неприязнью к другим Сородичам, но вампирша проявляет враждебность даже к соклановцам-иммигрантам, обитающим в том же районе.

Ущелье

В центре Проспект-парка

Хотя Гангрелам формально «даровали» парк Ван-Кортландт в Манхэттене, немногие из них действительно обитают в том домене. Большинство устраиваются там, где захотят, по принципу «где повешу шляпу, там и будет дом», и Ущелье – наглядный пример такой позиции. Гангрел по имени Джезебель и её небольшой выводок основали убежище среди густых зарослей в центре Проспект-парка.

Сам парк, спроектированный теми же планировщиками, которые закладывали Центральный, – один из красивейших в городе. Он выглядит куда более гармонично, его не пересекают улицы и не сжимают в тиски небоскрёбы. Здесь есть искусственные холмы, извилистые тропы и просторные лужайки, появляющиеся словно бы из ниоткуда. Проспект-парк намного привлекательнее для Сородичей ещё и благодаря отсутствию Люпинов, которые, если верить слухам, рыщут в Центральном парке. В центре Проспект-парка находится роща, в настоящий момент ограждённая забором вследствие ведущихся там работ по обновлению ландшафта. Здесь и укрываются Гангрелы: днём они прячутся от солнца в не затронутых реконструкцией частях леса или просто уходят под землю, если уверены, что их там не потревожат строители.

Коббл-Хилл

К югу от Атлантик-авеню, к западу от Корт-стрит и к востоку от автомагистрали Бруклин-Квинс

Изначально Коббл-Хилл был кварталом для обеспеченных представителей среднего класса в северо-западном Бруклине, застроенным кирпичными домами в романском стиле, возведёнными в конце XIX века. Впоследствии здесь появились и жилые дома поскромнее – к вяще-

му недовольству более обеспеченных жителей района. Архитекторы, восхищённые зданиями рубежа веков, выступили против «захвата» квартала бедными слоями населения и развернули эффективную кампанию против жилищного строительства, в результате чего в 1969 году Коббл-Хилл был объявлен историческим районом. С тех пор стоимость жилья здесь возросла. Коббл-Хилл снова стал кварталом для состоятельных нью-йоркцев из среднего класса.

Вследствие обновления района и роста цен на недвижимость Коббл-Хилл стал доменом небольшой группы Вентру и Тореадоров. Как и многие кварталы, Коббл-Хилл не может обеспечить пропитанием всех обитающих здесь Сородичей, однако им никто не мешает охотиться в других местах и под утро возвращаться в уютные убежища.

Бедфорд-Стайвесант

К югу от Флашинг-авеню, к западу от Бродвея и Саратога-авеню, к северу от Атлантик-авеню

«Бед-Стай», крупнейшее негритянское гетто Нью-Йорка, не заслуживает своей репутации. Хотя бедность здесь всё же существует, а некоторые жилые дома обветшали, многие здания находятся в хорошем состоянии и арендуются представителями среднего класса. Тем не менее, за Бед-Стай сохраняется дурная слава трущобного района. Около 85% местных жителей – чернокожие с Ямайки, Тринидада или Гаити. Заметное национальное меньшинство составляют латиноамериканцы.

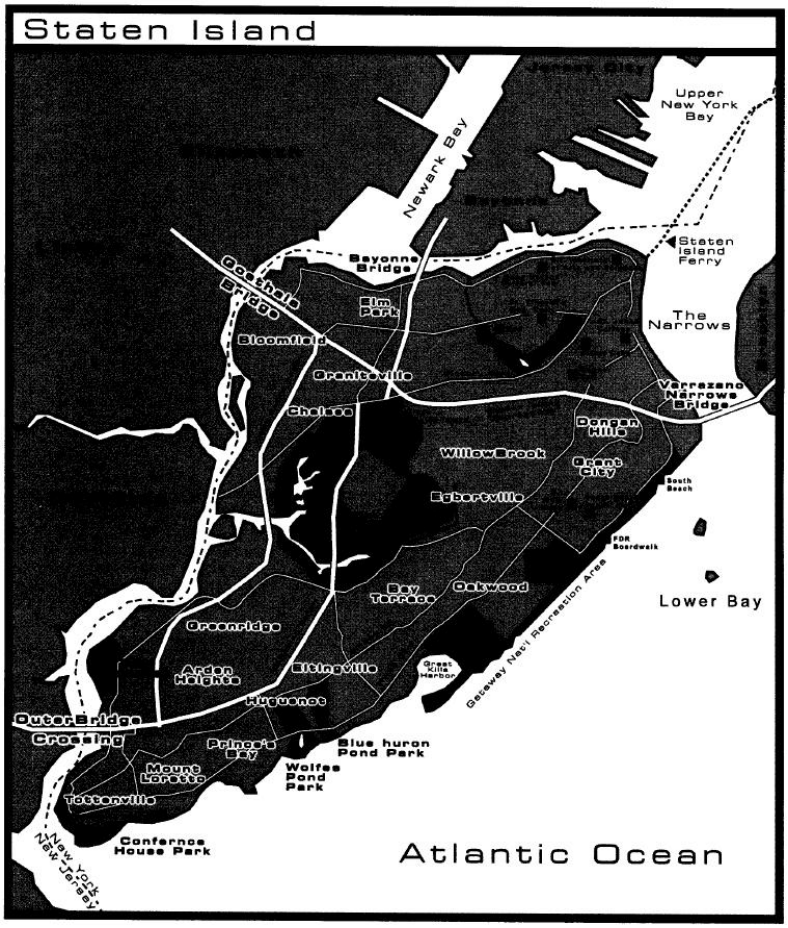
Репутация Бед-Стай, как и следовало ожидать, повлияла на статус соответствующего домена. Небольшая группа Сетитов заявляет, что всегда здесь хозяйничала, несмотря на то, что во времена владычества Шабаша Бед-Стай делили между собой Ласомбра и Цимисхи. Отдельные Бруха чувствуют привязанность к этому району, как и некоторые Тореадоры, которых привлекает богатое культурное и национальное наследие, нашедшее воплощение в таких местах, как театр Билли Холидей или Высшая школа для мальчиков, где когда-то учились Айзек Азимов и Норман Мэйлер. Инвесторы из числа Вентру и Тремеров видят в районе долгосрочный потенциал, особенно учитывая деятельность «Общества по сохранению истории Уиксвилля и Бедфорд-Стайвесанта» и Инновационной корпорации Бедфорд-Стайвесанта. И всё же, хотя у всех есть какой-то свой интерес в этом домене, никто так и не сумел провозгласить свои права на его часть и получить признание остальных.

Статен-Айленд

Статен-Айленд, часто называемый «забытым округом» – самый малонаселённый район Нью-Йорка. Расхожие представления о нём основываются не только на его расположении – в прошлом власти Статен-Айленда выступали за выход из состава Нью-Йорка; даже в нынешние ночи этот вопрос порой поднимается вновь. Статен-Айленд выглядит намного более провинциально, чем другие районы, и местечки наподобие бывшего матросского квартала Снаг-Харбор или Ричмондтауна, когда-то представлявшего собой окраинный пригород, отражают его «деревенский» колорит как нельзя лучше. Помимо этого, Статен-Айленд известен своей огромной свалкой – едва ли это престижная собственность для домена, особенно с точки зрения заботящихся о своём статусе карьеристов из Камарильи.

Поэтому местных анархов решительно вытеснили из остальных районов (не считая нескольких анклавов и отдельных шпионов, разбросанных по го-

роду) и «согнали» на Статен-Айленд. Это не положило конец агитации анархов, некоторые из которых владели доменами в других районах в те времена, когда доминирующей сектой в Нью-Йорке был Шабаш. Наиболее радикально настроенные анархи предлагают выразить своё недовольство путём открытого и яростного неповиновения, рассчитывая нанести камарильской старой гвардии поражение до того, как она успеет окрепнуть. Более умеренные советуют играть против Камарильи по её же правилам, медленно накапливая влияние и затем обрушивая собранную мощь на жителей Башни Сломановой Кости, ошеломлённых тем, что их ресурсы теперь принадлежат сторонникам перемен. Таким образом, Статен-Айленд представляет собой лишённое единого центра скопление доменов анархов и средоточие политической нестабильности. Хотя анархи ещё не подняли открытого и агрессивного восстания в других районах, некоторые их активисты к этому близки, так что ночь, проведённая Сородичем на Статен-Айленде, может оказаться наполнена драками и дебатами – или и тем, и другим одновременно.



Паромная переправа на Статен-Айленд

Паром ходит от Уайтхолл-Терминала на южной оконечности Манхэттена до станции Сейнт-Джордж на Статен-Айленде

Излюбленное развлечение туристов, – как благодаря изумительному виду на Статую Свободы, так и вследствие бесплатного проезда, – паром на Статен-Айленд у Сородичей вызывает куда меньше веселья. Чтобы продемонстрировать удаль движения анархов, босс Каллихан объявил их доменом саму переправу. Любой Сородич, пользующийся паромом без позволения анархов, тем самым будет явно проявлять неуважение к их территории. Хотя сначала Сородичи

Камарильи лишь закатывали глаза, узнав об этом заявлении, им потребовался всего один урок, чтобы понять серьёзность намерений анархов. Когда Малкавианин, решивший навестить Аделаиду Дэвис, чьё убежище расположено в Снаг-Харбор, воспользовался паромом, стая анархов, наблюдавшая за терминалом как раз на предмет таких «нарушителей», схватила Сородича, притащила его в Ричмондтаун и отдубасила так, что он впал в торпор. Тело, пронзённое колом, отправили обратно Калебросу вместе с лаконичной запиской от Каллихана.

Объявляя паром своим доменом, анархи не хотят перекрыть доступ на Статен-Айленд. Любой, кто захочет туда отправиться, может легко добраться до места назначения по мосту Верразано-Нарроуз из Бруклина или по мосту Байонн из Нью-Джерси, безо всяких нежелательных последствий. Каллихан просто намерен показать, что анархов следует воспринимать всерьёз и что они сделают всё возможное, чтобы Сородичи Камарильи считались с их независимостью и претензиями к основной секте. Хотя за доменом следят скорее от случая к случаю, чем постоянно, – у анархов нет патрульных, которые обшаривают каждый паром в поисках Сородичей, – относятся к нему очень серьёзно. На самом деле паром прекращает ходить в половину восьмого вечера, поэтому вампиры могут им пользоваться только в зимнее время: летом в этот час ещё светло.

Музей Гарибальди-Меуччи

На углу Томпкинс-авеню и Честнат-авеню

Это бывший частный дом Антонио Меуччи (который на самом деле изобрёл телефон раньше, чем Александр Грэм Белл), превращённый в музей. Джузеппе Гарибальди, предводитель восстания итальянских патриотов («краснорубашечников»), был другом Меуччи и вёл с ним активную переписку, поэтому в музее можно увидеть не только документы и проекты телефона, созданные Меуччи, но также письма и фотографии Гарибальди.

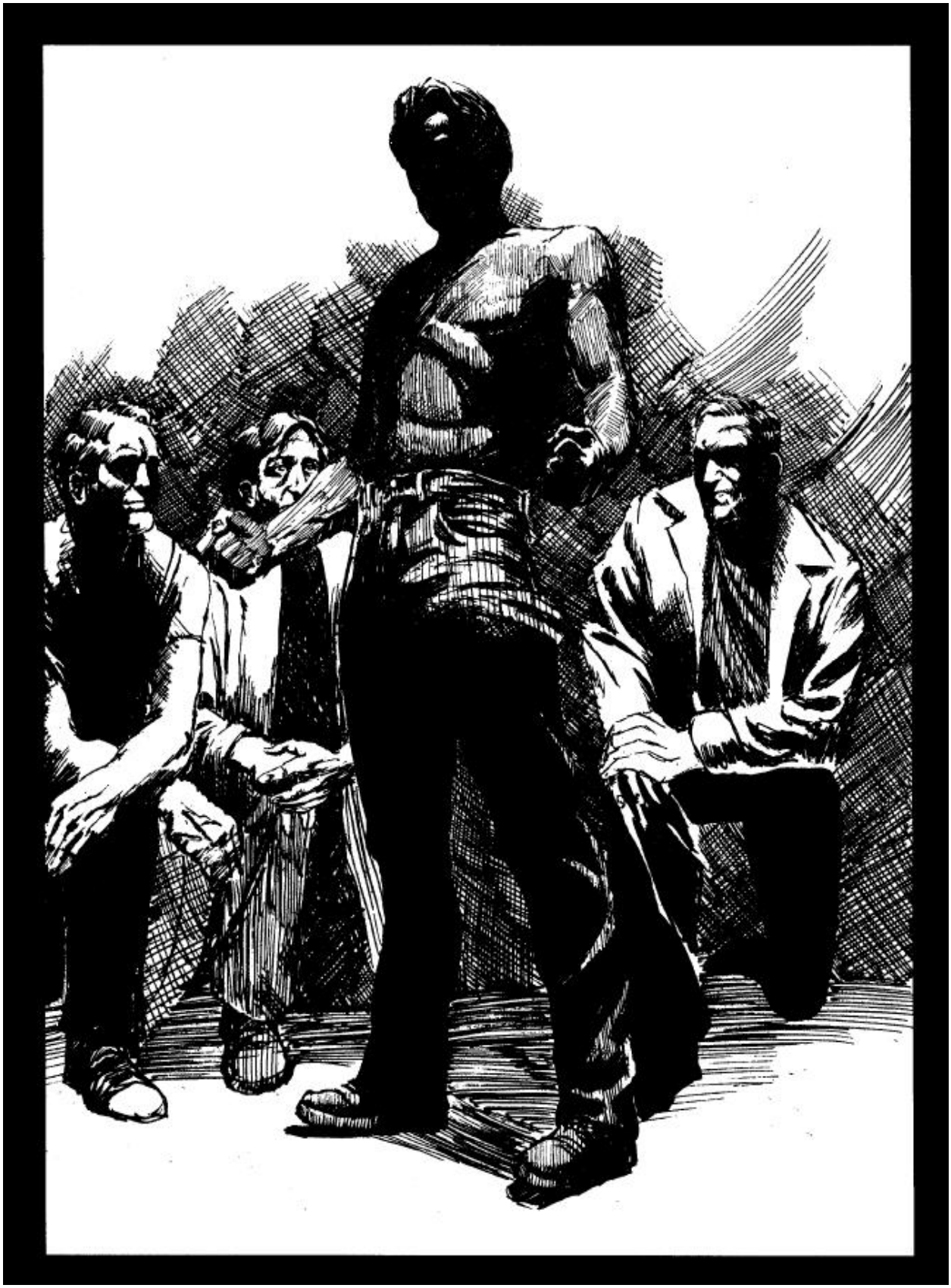
Анархи, считающие себя Сородичами-революционерами, близкими по духу к патриоту Гарибальди, провозгласили музей «Элизиумом анархов» – своеобразной вариацией на тему стандартного Элизиума. Здесь действуют обычные для Элизиума правила, но распространяются они только на анархов. Да, анархи могут встречаться здесь, как на нейтральной территории – но любые другие Сородичи могут вылететь отсюда с вырванными клыками, если оскорбят хозяев.

Музей популярен как среди интеллектуально ориентированных анархов, обсуждающих здесь свою философию, так и у иконоборцев, собирающихся в его стенах, чтобы разработать очередной план установления царства террора. Музей открыт для посещения только до пяти вечера со вторника по воскресенье, поэтому с наступлением темноты анархи получают его в своё полное распоряжение – благодаря секретному договору со смотрителем.

Парк Ла Туретт

К югу от Рокленд-авеню и к северу от Артур-Килл-роуд

Если в музее Гарибальди-Меуччи анархи ведут цивилизованные диспуты, то в парке Ла Туретт они могут побеситься вдоволь. Естественно, они не раскрывают свою вампирскую природу перед людьми, но каждому Сородичу время от времени нужно выпустить пар, поэтому в парке периодически устраиваются шумные кулачные бои, организуются собрания и даже проводятся импровизированные вечеринки. Стая анархов однажды даже убила здесь Люпина – по слухам, отрубленная голова зверя украшает стену убежища, устроенного в одном из заброшенных складов, окружающих парк.



Глава третья: Все прекрасные чудовища

Возможно, Нью-Йорк воплощает проблемы и особенности нынешних ночей лучше, чем любой другой город мира. Это город молодых Сородичей, по ряду причин оставленный без внимания старейшинами. Нью-Йорк ассоциируется со множеством образов – от «большого гнилого яблока», каким он был во времена господства Шабаша, до того облагороженного и очищенного места, которым он стал в последние ночи, в ходе возвышения Камарильи. На каждой отдельно взятой улице Нью-Йорка разумный Сородич может отыскать и дух неподчинения Не-мёртвых приближающейся Геенне, и фаталистическое согласие с грядущим концом света, провоцирующее гедонизм, и всё, что можно найти между этими крайностями. На улицах по-прежнему ошиваются стаи злобных шабашитов, в небоскрёбах скрываются решительные дельцы Камарильи – а может быть, всё как раз наоборот.

В самом деле, Нью-Йорк – город, созданный для вампиров, будь то хитроумные интриганы или уличные мошенники. В этой главе представлены менее половины Сородичей и Каинитов, устроивших убежища в Нью-Йорке, – может быть, всего лишь одна пятая от их общего числа, ведь в городе и его окрестностях могут обитать до двухсот Сородичей. Рассказчики вправе использовать этих персонажей в уже готовых хрониках по Нью-Йорку – просто замените или адаптируйте уже разработанную вами структуру власти в городе, и вперёд! Оставляя многих Сородичей без имён и биографий, мы даём рассказчикам возможность конструировать новые хроники о Нью-Йорке, населяя их теми представителями общества Не-мёртвых, которых они пожелают создать. Если история ваших игроков вращается вокруг подвигов котерии ветеранов, помогавших Камарилье отвоёвывать город у Шабаша, они встретят здесь совсем не тех же самых Сородичей, с которыми столкнётся группа Носферату, расследующих тайну того ужаса, который клокочет под городом. Рассматривайте эту книгу, и в особенности эту главу, как инструмент или отправную точку для запуска хроники, а не набор строгих правил.

Мы не решились присваивать многим действующим лицам какие-либо особые титулы, потому что они с тем же успехом могут принадлежать вашим собственным персонажам. «Нью-Йорк в ночи» в большей степени, чем все прочие книги из серии “By Night”, позволяет игрокам сделать своих персонажей ключевыми фигурами в городе, а не пешками других старейшин (по крайней мере, не очевидными пешками, если ваша хроника примет такой оборот). В конце концов, если бы мы стали детально прописывать двести персонажей, в этой книге не осталось бы места для всего остального.

Формат

Эта глава построена немного по иному принципу, нежели главы о персонажах во многих других книгах. Она разделена на четыре секции: о Камарилье, Шабаше, Независимых и всех остальных персонажах, соответственно. В свою очередь, разделы о Камарилье, Шабаше и Независимых содержат меньшие подразделы, посвящённые отдельным персонажам или котериям. Заметьте, если персонажи указаны здесь как одиночные, это не означает, что они сами по себе или не имеют связей с другими Не-мёртвыми города. На самом деле всё совсем наоборот. На самом примитивном уровне каждый Сородич – участник фундаментальной схватки между сектами. К тому же большинство персонажей связаны как минимум с двумя вспомогательными сюжетными линиями «Нью-Йорка в но-

чи», так что игроки с лёгкостью могут окунуться в многоуровневые интриги, а рассказчики, в свою очередь – построить столько ярусов этих интриг, сколько понадобится. Сородичи – страстные, порывистые создания; где гарантия, что котерия, беседующая с Калебросом, обязательно обсуждает ужас под городом, а не собственного кандидата в Князья?

Больше, больше!

Об этом уже говорилось выше, но не грех и повторить: *это далеко не все Сородичи Нью-Йорка*. Мы искренне призываем рассказчиков создавать собственных NPC для взаимодействия с персонажами игроков. История города и предыстории многих действующих лиц предполагают существование различных по численности групп Сородичей, действующих за сценой. Рассказчики, вы вправе воплощать эти фракции любыми средствами. Хотя ограниченный объём книги не позволяет нам дать детальное описание каждого Сородича города со всеми его Чертами, вы можете брать тех из них, кто связан с нужными вам сюжетами, и населять их сферы взаимодействия теми персонажами, которые послужат развитию соответствующих линий.

Мы решили не включать в книгу типовые заготовки персонажей. Хотя это потребует некоторой дополнительной работы от рассказчика, в долгосрочной перспективе это сделает ваши истории лучше. Вы не только получите возможность создать тех действующих лиц, которые вам потребуются – вы сможете осознать, насколько индивидуален каждый Сородич. Ваши игроки получат больше удовольствия от истории, в которой столкнутся с яркой стаей или котерией соперников, чем от хроники, полной случайных встреч с безликими Сородичами, не имеющими мотивов и не способными рассказать собственную историю.

Рассказчики, обращайте особое внимание на цель вашей истории, когда будете определять, какие дополнительные роли вам в неё стоит ввести. Поскольку у этой книги столь обширная тематика, в каждой отдельной истории лишь немногие из представленных здесь персонажей раскроются по-настоящему глубоко, а не промелькнут на заднем плане. Иными словами, если вы не собираетесь вести «обзорную» или «наспех слепленную» хронику по Нью-Йорку, где каждой сюжетной линии потребуется уделять лишь самое поверхностное внимание, *вы должны будете создать собственных второстепенных персонажей*. Решите, на каких направлениях развития сюжета будет основана ваша хроника; определите, куда деть персонажей из этой главы, чтобы помочь развитию именно выбранной вами линии; продумайте собственных действующих лиц, которые придадут истории дополнительную глубину. В результате вы получите не только персонализированную хронику, соответствующую желаниям ваших игроков, но и набор персонажей, намного более отвечающих вашим запросам, чем те, о которых вы прочтёте в ситибуке, рассчитанном сразу на несколько тысяч игроков.

Места, которые следует населить

Немногие титулы и должности, дарованные Сородичам во времена правления временного Князя Калеброса, по-прежнему принадлежат тем, кто их получил. Вполне вероятно, что Калеброс решил сделать ещё несколько назначений, и носители соответствующих званий тоже продолжают сохранять свои посты.

Примогены

Хотя Калеброс отказался назначать примогенов, чтобы не отвлекать Сородичей от конфликта с Шабашем, некоторые Проклятые могли положить глаз на эти титулы и предъявить на них претензии. До тех пор, пока никто активно не противостоит их требованиям, всё в порядке.

Признавать или не признавать таких самозванцев – каждый решает сам для себя, но это, безусловно, согласуется с тем высокомерием, которое проявляют Сородичи. Наличие в городе нескольких Сородичей из одного клана, одновременно объявляющих себя примогенами, – не такая уж неслыханная ситуация, однако она редко бывает удобной и чаще всего приводит к возникновению внутриклановых конфликтов. Рассказчик, лишь от вас зависит, ограничите ли вы количество примогенов одним на каждый клан или же решите создать дополнительных претендентов на титулы.

Тремеры

В Нью-Йорке пять капелл, а в этой книге описана лишь горстка Тремеров, поэтому если вы не собираетесь описывать их клан лишь как второстепенную фракцию, вы, вероятно, захотите несколько увеличить их численность. Это будет очень правильным решением, поскольку, как и Вентру, Тремеры были одним из наиболее активных в ходе битвы за Нью-Йорк кланов Камарильи.

Чистильщики

Обязанности чистильщика сейчас исполняет только Дэвид, и городу потребуются ещё несколько Сородичей для этой работы. В соглашение между Калебросом и «старейшинами» Нью-Йорка входил пункт об организации довольно агрессивного погрома слабокровных: его целью было не только остановить удивительно распространившиеся ноддистские слухи о «Временах Слабой Крови», но и устранить более прозаические угрозы Маскараду, порой провоцируемые слабокровными.

Слабокровные Сородичи

Резонно, не так ли? С притоком в город молодых Сородичей после изгнания Шабаша произошла далеко не одна «неосторожность». Возможно, Камарилья лицемерно «перестала обращать внимание» на процесс Становления в ходе самой осады Нью-Йорка, что в итоге привело к появлению толпы «пушечного мяса», – слабокровных, выживших в сражении назло самим себе. Конечно, каждый, кто полагает, что такая тактика слишком уж похожа на практику массовых Становлений в Шабаше, мог потом спросить: «Скажи-ка, Дитя, а откуда ты так много знаешь о массовых Становлениях?»… Несмотря ни на что, немало этих несчастных изгоев по-прежнему бродят в ночи.

Стаи Шабаша

Во что бы то ни стало – создайте больше. В этой книге представлены лишь две стаи, причём от былой славы одной из них осталась лишь жалкая тень. Рассказчик, желающий сделать Шабаш главным противником или надвигающейся угрозой, захочет разнообразить эту секту.

Анархи

То же самое касается анархов, которые почти наверняка более многочисленны, чем шабашиты. Однако почти все анархи молоды и неопытны, в отличие от куда более старых шабашитов, которые могли пережить конфликт с Камарильей.

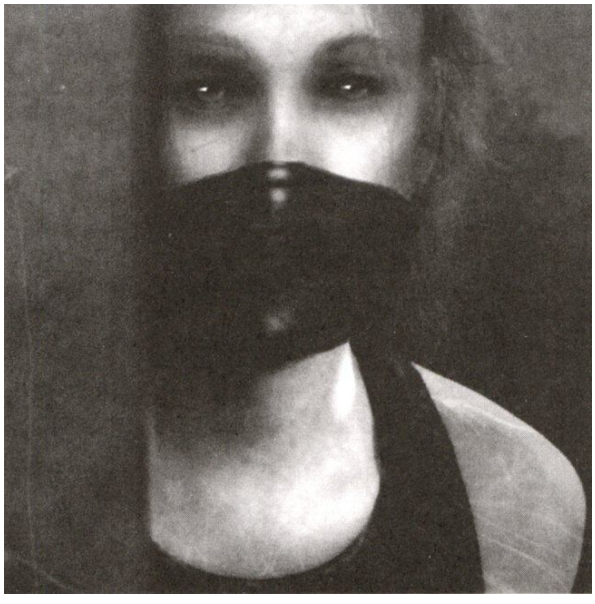
Горе побеждённым: Камарилья Нью-Йорка

Камарилья, вдохновлённая успехом в выкуривании змей из нор, переживает период возрождения. По сути, Нью-Йорк стал сборным пунктом для вампиров из других городов. Он демонстрирует, что война с Шабашем не обязательно должна представлять собой вечную оборону. Но лишь немногие Сородичи Камарильи, устроившие убежища в Нью-Йорке, питают какие-либо иллюзии относительно нестабильного положения «их» домена. До тех пор, пока последний Каинит Шабаша не изгнан из города или не обращён в пепел, Чёрная Рука остаётся очень даже реальной угрозой.

Бруха

Кэтрин Вайс

Предыстория: для Каинита, о котором никто прежде ничего не слышал, Кэтрин очень могущественна. И её это вполне устраивает. Лучше всего будет, если никто никогда не узнает, откуда на самом деле взялась вся её мощь.



Более восьми столетий назад молодая женщина по имени Екатерина была Становлена в Праге сразу после того, как её чуть не изнасиловали двое наёмников, служивших Вентру. Оба наёмника встретили заслуженную смерть, но перед этим успели раздробить сопротивлявшейся Екатерине челюсть. Бруха, ставший сиром Екатерины, сделал всё, что мог, чтобы излечить травму, но медицина в те времена была в лучшем случае небезупречной.

Невзирая на свой физический недостаток, Екатерина приобрела заметный статус среди Сородичей. Её смертное происхождение, равно как и присущая Бруха харизматичность, превратили её в своего рода героиню пражского Старого Города, к вящему неудовольствию Князя-Вентру. Князь лгал смертным правителям города об истинных источниках тех денег, которые шли на его развитие, – по крайней мере, так утверждала Екатерина, и об этом она сообщила представителям правящей династии. Однако её попытка свергнуть ненавистных Вентру провалилась – смертные правители Праги видели в Князе надёжного союзника, тогда как Екатерина в их глазах была просто мятежницей. В конце концов, когда Не-жизнь в Праге стала для неё невыносимой, Екатерина сбежала оттуда, присоединившись к зарождавшемуся Восстанию Анархов. Мародёрствуя вместе с «шабашами» анархов по всему Старому Свету, она отринула нездоровое и искусственное «общество» Сородичей, предпочтя принять свободу и честность, предлагавшиеся анархами.

Екатерина оставалась на стороне анархов примерно два века, вплоть до Торнского соглашения. Когда анархи склонили колено перед этой «Камарильей», ни с того ни с сего провозгласившей себя покровительницей всех Каинитов, и даже её собратья-Бруха сдались на милость своих новых хозяев – Вентру и Тореадоров, Екатерина впала в неукротимую ярость. Она формально поклялась

в верности тем анархам, которые продолжили борьбу и позже образовали Шабаш; в последующие века она стала важной персоной в этой секте.

Впрочем, Европа медленно, но неумолимо становилась единым доменом Камарильи, несмотря на весь пыл Шабаша. Когда Старый Свет окончательно сделался враждебным Чёрной Руке, Екатерина одной из первых сбежала за море. Она прибыла в Нью-Йорк, надеясь превратить этот растущий город в оплот Шабаша. В знак признания её заслуг и многолетнего служения Мечу Каина старейшины секты назначили её епископом. Следующие несколько столетий она делила этот титул с другими знаменитыми борцами за дело Шабаша, включая самого архиепископа Полонью.

К растущему раздражению Екатерины, с годами облик Шабаша сильно изменился. Секта страдала от внутренних раздоров, которые привели к трём гражданским войнам и немыслимым потерям. Казалось, то дело, ради которого Екатерина бежала из Старого Света, в Новом оказалось полностью забыто и уступило место обычному беззаконию. Многочисленные Цимисхи и Ласомбра управляли сектой, превращая её скорее в инструмент достижения целей своих кланов, чем в орудие идеологической революции, и всё чаще и чаще вековечная противница притеснения Каинитов старейшинами оттеснялась на обочину политики собственными старейшинами секты, гнавшимися за личной выгодой.

Во второй половине XX века Екатерина окончательно и бесповоротно разочаровалась в Шабаше. Желторотый птенец, всего пару ночей назад ставший «истинным шабашитом», осмелился бросить ей вызов на *Palla Grande*, оспорив её право на сан епископа. Поначалу Екатерина лишь посмеялась над неонатом, зная, что могла бы оборвать его Не-жизнь одним ударом когтей. Но Каиниты Нью-Йорка к тому времени развратились вконец, и многие из них стали высмеивать её за нежелание участвовать в глупой Мономахии, в которой она имела полное право отказать противнику. Екатерина обернулась к своему собрату по Шабашу, Полонье, но тот лишь печально взглянул на неё и пожал плечами. Тогда она кивнула, приняла вызов и сбросила глупого Каинита с виадука под восторженные вопли собравшейся толпы. Убив противника, она повернулась к толпе и обратилась к ней: «И это всё, что осталось от великого Джихада? Или мы столь отупели и разнежились, что вместо того, чтобы сражаться за своё священное дело, дерёмся между собой? Шакалы! Все вы – зверьё, развращённые птенцы и ничтожные выродки. Не знаю, как вы можете называть себя истинными шабашитами и не бросаться при этом в очистительное пламя, чтобы спастись от стыда и свести счёты с Не-жизнью».

И тогда Чёрная Рука нанесла удар. Стая Ассамитов-антитрибу во главе с Ласомбра вынырнула из теней позади Екатерины, обрушив на неё тьму, отравив ядовитым витэ и зверски изрубив короткими римскими гладиусами. В наступившем хаосе – шутка ли, епископ пал! – десятки Каинитов бросились в разные стороны, разделив убийц и их жертву. Тело Екатерины, – или её прах, если она и впрямь встретила Окончательную Смерть, – так и не нашли.

Екатерина очнулась почти тридцать лет спустя. Она пришла в себя в пустом помещении с бетонными стенами – в заброшенной электромонтажной каморке одного из туннелей метро. Рядом с нею лежал блокнот в кожаном переплёте – в таких обычно ведут дневниковые записи, но его страницы были пусты.

Выбравшись на поверхность, Екатерина решила сохранить инкогнито. Она не узнавала ни единого Каинита, ни одного знакомого лица не осталось в Нью-Йорке с 1969 года. То, что она каким-то образом уцелела, казалось чудом – а ещё она была обязана Не-жизнью тому, кто вытащил её, впавшую в торпор,

из бойни и укрыл в безопасном месте. Она не имела ни малейшего понятия, кто это сделал – блокнот был её единственной зацепкой. В таких обстоятельствах Екатерина, естественно, не могла явиться к Полонье, даже если тот оставался епископом: ведь покушение мог спланировать и он.

Поэтому сломленная, опустошённая Екатерина решила, узнав о недавних сражениях между Камарильей и Шабашем, создать себе новую личность и представиться Кэтрин Вайс, некогда изгнанной из Башни Слоновой Кости и вернувшейся, чтобы помочь делу секты и вернуть себе утраченный статус. Тщательно избегая встреч с архиепископом, который, как она выяснила, сохранил Не-жизнь, она постепенно приобрела известность благодаря нескольким малозначительным победам над Шабашем, одержанным ею под новым именем. Многие Сородичи считают её просто чертовски везучей служительницей. Только кто-то один знает, что она за Каинит на самом деле – но если этот кто-то не встретил Окончательную Смерть, ему ещё предстоит выйти на сцену.

В нынешние ночи Кэтрин сделалась голосом умеренной фракции среди Проклятых и проявляет значительную политическую активность. Она не афиширует свою силу, понимая, что могущественный Каини… то есть Сородич, открывающий все козыри, тем самым практически бросается под пули. Она – искушённый игрок в Джихад, и она готова приносить в жертву свои пешки так же, как лидеры Шабаша пожертвовали когда-то её надеждами. Однако для Кэтрин окончание Джихада заключается не в победе, а в выживании, и она отправит кого угодно прямиком в пасть Патри… то есть, конечно, старейшинам, лишь бы обеспечить собственный успех. Кроме того, она намерена отыскать того, кому задолжала «услугу», как это называют в Камарилье, и вернуть долг как можно быстрее, самыми подходящими средствами. Наконец, ей нужно прояснить вопрос с Полоньей. Будучи епископом, она уважала его методы, – хоть и не его цели, – но сейчас не знает, не он ли приказал уничтожить её. В то же время она вынуждена обеспечивать себе подобающее прикрытие, чтобы он не узнал о том, что ей удалось выжить, до тех пор, пока она не выяснит, виновен он или нет.

Кэтрин слишком быстро добилась успеха, чтобы другие Сородичи успели понять, насколько она на самом деле корыстна. Хотя они знают, что она располагает некоторыми средствами и репутацией, её безжалостность ещё не стала так общеизвестна, чтобы её новые союзники сразу же перестали ей доверять.

Внешность: Кэтрин оставляет свои длинные каштановые волосы, цвет которых подчёркивает пронзительный взгляд её зелёных глаз, распущенными. Становленная в подростковом возрасте и навечно запертая в теле, только начавшем взрослеть, Кэтрин держится с грацией, которая плохо вяжется с её внешней нескладностью. Она практически всегда прячет нижнюю часть лица под модным шарфом или вуалью, чтобы скрыть шрамы и искорёженные остатки нижней челюсти.

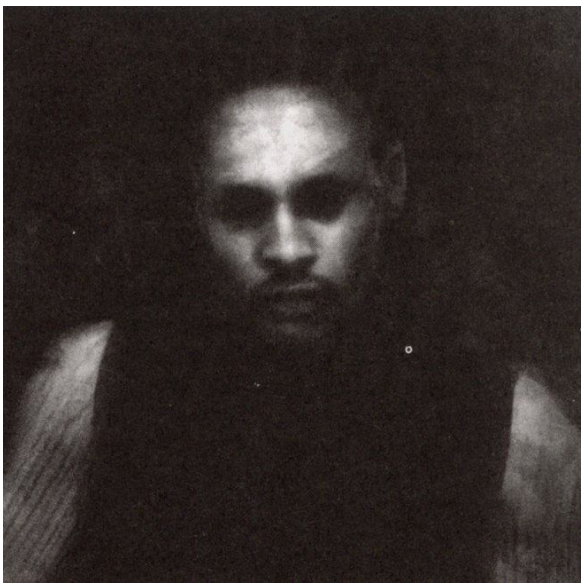
Отыгрыш: Не-жизнь предназначена для выживания, а не для мелочных игр. Секты ничего не значат – вы тщательно взвешиваете шансы на победу и присоединяетесь к той стороне, которая выиграет. Вы то и дело ощущаете стыд из-за того трусливого существования, которое вынуждены влачить в Последние Ночи, ведь некогда вы были ревностной защитницей прогресса в понимании Бруха. Из-за этого чувства вины вы периодически впадаете в кровавое бешенство или отчаяние, в зависимости от обстоятельств.

Клан: Бруха
Сир: Маруэль
Натура: Плут
Маска: Ловкач
Поколение: Седьмое

Дата Становления: 1150
Внешний возраст: около 16
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 3 (1, если видна нижняя челюсть)
Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 4, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 4, Запугивание 3, Интрига 3, Лидерство 4, Хитрость 4
Навыки: Знание животных 1, Этикет 2, Травничество 3, Фехтование 3, Исполнение 4, Верховая езда 2, Скрытность 3
Познания: Академические 5, Городские тайны 4, Финансы 1, Расследование 2, Законы 2, Лингвистика 4, Медицина 1, Оккультизм 3, Политика 2, Наука 2
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 4, Доминирование 2, Стойкость 4, Затемнение 3, Власть над тенью 3, Могущество 4, Присутствие 6, Изменчивость 2
Дополнения: Альтернативная личность 2, Связи 4, Влияние 3, Ресурсы 3, Статус 1
Добродетели: Убеждённость 2, Инстинкты 2, Смелость 4
Мораль: Путь Власти и Внутреннего Голоса 3
Сила воли: 7

Тео Белл

Предыстория: будучи первой линией защиты Камарильи в периоды кризиса, Сородичи, назначенные архонтами, вполне заслуженно считаются жестокими и беспощадными. Но среди ныне действующих архонтов мало кто внушает врагам такой же ужас, как Тео Белл, Дитя могущественного Дона Серро. За время пребывания в ранге архонта Тео не менее семи раз удостаивался персональных почестей от Внутреннего Круга – непревзойдённое достижение для представителя Камарильи. Даже боевые стаи Шабаша проявляют осторожность, когда он



рядом, и анархи сотни городов проклинают имя «Убийцы Белла».

По иронии судьбы, этот демон мщения происходит из весьма скромных слоёв общества; главный тюремщик Камарильи сам когда-то был хорошо знаком с кандалами. Он родился ещё до начала Гражданской войны в семье чёрных рабов, на территории только что основанного штата Миссисипи. Юный Теофилус (будучи рабом, права на фамилию он не имел) трудился вместе с отцом, матерью и многочисленными родственниками на хлопковой плантации. Хотя работа была изматывающей, а надсмотрщик – жестоким, детство Теофилуса стало настолько счастливым, насколько это было возможно в таких обстоятельствах. Его отец, могучий и добродушный мужчина, чей смех звучал, точно отдалённые раскаты грома, следил за тем, чтобы вечера в их крошечной лачуге были мирными, и обеспечивал детям те скудные удобства, которые мог предоставить.

Поэтому разделение семьи, произошедшее вскоре после того, как Теофилусу исполнилось пять лет, оказалось для мальчика тяжёлым ударом. Примерно половина семейства во главе с отцом осталась у прежних хозяев, а остальных рабов, включая Тео и его мать, продали на отдалённую плантацию Беллов. Тео уже был сильным для своего возраста, и взрослому мужчине лишь с большим трудом удалось оттащить его от отца.

Это, наверное, был последний раз, когда плакал сам Тео, и первый, когда плакал его отец. Эта омытая слезами картина стала его последним воспоминанием об отце.

Мать Тео, несмотря на перенесённые тяготы, оставалась привлекательной женщиной, а его сёстры росли высокими и сильными. Их внешность не осталась незамеченной плантатором Беллом, повадившимся время от времени спускаться по ночам в бараки рабов и «улучшать породу» родственниц Тео «впрыскиванием белой крови». Разлука с отцом и неспособность защитить семью от унижения убили что-то внутри Тео. Он тоже вырос высоким и крепким, вскоре перерос отца и стал впечатляюще массивным, – но, в отличие от него, никогда не улыбался и не смеялся. Работая в поле, угрюмый Тео не раз получал удары плети надсмотрщика, а ночью его пальцы нередко стискивали соломенный тюфяк, когда ему снилось, как он душит плантатора Белла.

Помимо убийства, у Тео была и более заветная мечта – которую он осуществил после ранней смерти его матери от болезни, которой её, как верил Тео, заразил Белл. Его сёстер превратили в послушных домашних рабынь; хоть Тео и было их жаль, они бы его лишь задерживали. «Следуя за ковшом» Большой Медведицы, Тео под покровом ночи сбежал с плантации Белла, убив надсмотрщика, попытавшегося его остановить, и устремился на Север.

Путь был долгим и опасным, но Тео оказался достаточно хитёр и силён, чтобы одной рукой задушить ищейку, посланную его выслеживать. Несколько месяцев спустя он прибыл в Огайо и стал работать на подпольной железной дороге. В следующие годы Тео предпринял несколько вылазок на Дальний Юг, где спасал рабов, которых считал достойными этого, и по всему Дикси объявления о розыске трубили о награде за голову беглеца.

Тео так никогда и не нашёл своего отца, хотя в остальном ему везло. Однако со временем он утратил осторожность, тогда как его пыл лишь разгорался. Однажды ночью, раненный и задыхающийся, Тео лежал в лесу; вылазка провалилась, и он был готов к тому, что вот-вот попадёт в руки преследователей. В отдалении уже слышался лай собак, и Тео подполз к ручью, чтобы попить – а когда поднял голову, увидел всего в трёх футах от себя усмехающегося незнакомца. Незнакомец был белым и явно знал, в чём дело, так что Тео в отчаянии бросился на него. К его ужасу, мужчина уклонился от удара, а затем мёртвой хваткой стиснул его горло и поднял бывшего раба в воздух.

Держа Тео на весу, белый человек приказал ему успокоиться. Он не был одним из охотников за рабами и не собирался отдавать его им – по крайней мере, не *этим* хозяевам, добавил незнакомец. Он назвался Доном Серро и сказал, что следил за подвигами Тео несколько лет. Бывший раб произвёл на него впечатление, и теперь, заявил Серро, ему захотелось сделать его чем-то большим.

Тео чувствовал, насколько холодна плоть незнакомца, и полузабытые обрывки старинных негритянских легенд ледяными когтями впились в его разум. Но другой образ заслонил эти воспоминания – образ униженного и сломленного помещика Белла, некогда оскорбившего семью Тео и теперь находящегося в его власти. Тео покорился, Серро улыбнулся – сделка была заключена. Тео попросил лишь об одном одолжении: он хотел вернуться на плантацию Беллов.

Так Тео навсегда отказался от солнечного света и получил взамен дары своего племени – и его великую жажду, которая неумолимо вела его к поместью Белла. Безлунной ночью он проскользнул в дом бывшего хозяина с огромной чёрной плетью в руках; странное возбуждение охватывало его. Встав над кроватью, в которой спал разжиревший старый

Белл, он принялся поднимать и опускать кнут, поднимать и опускать – сильнее, чем мог бы это делать любой смертный, а затем остались лишь крики Белла, его вылезшие из орбит глаза и шум крови в голове Тео, становившийся всё громче, громче…

Потом вдруг всё заслонила красная пелена, и затем Тео вдруг осознал, что господский дом горит, а сам он стоит среди развалин того, что когда-то было бараками рабов. Трупы, – несколько принадлежали белым, но мёртвых чернокожих было куда больше, – лежали повсюду, их конечности были вывернуты, словно ветви сломанных штормовым ветром ив. Кое-кого из убитых Тео узнал – в том числе своего младшего брата и трёх сестёр. Тео рухнул на колени, но теперь он был мёртв и не мог рыдать. Убегая с плантации, он поклялся, что примет фамилию бывшего хозяина – чтобы постоянно помнить о том, что теперь он обладает властью надсмотрщика, но оковы раба всегда будут тяготить его безжизненное сердце.

В последующие годы и во время Гражданской войны Дон Серро занялся образованием своего потомка, обучая Тео Белла грамоте, истории и философии, равно как и сугубо вампирским познаниям. Тео оказался способным учеником – воплощением того воина-философа, которого как раз искал старый идеалист. Однако свои навыки он оттачивал при помощи вылазок по освобождению рабов и, позднее, нападений на армейские склады Конфедерации – всё это он совершал из лихорадочного желания стереть из памяти картину убийства собственной семьи.

После окончания войны сир и Дитя отправились в путешествие по Европе, и глазам птенца открылся целый полуночный мир. Со своей стороны, Князьям и примогенам нравилась мысль о «покровительстве» «цветному потомству Серро» – в те времена лишь немногие вампиры Камарильи, принимавшие активное участие в её политике, были чернокожими, и никто среди них не происходил из американских рабов. Белл стал своего рода знаменитостью. Одержимые престижем гарпии наперебой приглашали неразговорчивого Бруха на званые вечера, а кое-кто даже пытался втянуть его в неестественные интимные связи («а это правда – ну, то, что говорят о негритянском витэ?»). В свою очередь, Тео вскоре преисполнился отвращения к декадансу и распутству европейских Элизиумов (всё это слишком уж напоминало ему разгульные вечеринки плантатора Белла), но жадно впитывал культуру и обычаи местных смертных. Его отношения с Серро стали тесными, как между отцом и сыном, и когда положение Серро внутри секты повысилось, Белл неохотно принял на себя тяжкие обязанности – ради блага своего сира.

Для Сородичей XX век оказался столетием потрясений – ничуть не меньше, чем для скота. Вернувшись в Америку, Белл опечаленно наблюдал провал Реконструкции[20], хотя прижизненные устремления постепенно теряли для него свою важность. В Гарлеме в Век Джаза Тео обнаружил, что оказался вместе со своими смертными родичами в самом центре активности Шабаша. К тому же он предпринимал частые вылазки на Юг, где делал всё, что мог (немногое), чтобы помешать исполнению «законов Джима Кроу». В 1950-х Внутренний Круг, увидев в Белле удобную пешку, которая могла бы проникнуть в круги общественных деятелей и нанести удар анархам на их же территории, назначил Дона Серро юстициарием, зная, что Тео получит звание архонта. Белл прекрасно знал о политических тонкостях, стоявших за этим назначением, и был ими недоволен, поскольку испытывал немалое сочувствие к анархам. Но личные взгляды не помешали ему выполнять свои обязанности

[20] Реконструкция Юга – период истории США с 1865 по 1877 годы, когда правительство республиканцев безуспешно пыталось обеспечить соблюдение прав чернокожего населения в южных штатах. – *Прим. перев.*

в соответствии с буквой закона, и к 1990-м он стал самым уважаемым и внушающим наибольший страх архонтом Соединённых Штатов. Его репутация была столь солидной, что новый юстициарий Ярослав Пащек сохранил Тео Белла в должности – невзирая на то, что эти два Сородича презирали друг друга.

В нынешние ночи Тео Белл может оказаться краеугольным камнем осаждённой Камарильи. Он путешествовал куда больше других Сородичей; даже оборотни не представляют для него особой угрозы; он хорошо знает большинство городов Северной Америки и многие города Европы. За долгие годы Белл нашёл всех потомков своего смертного отца, каких только смог; он следит за своими родственниками издалека и порой вмешивается в события, чтобы им помочь. Таким образом, он поддерживает более тесный контакт с миром смертных, чем большинство Сородичей его возраста, и это помогает ему лучше исполнять обязанности.

После того, как Нью-Йорк был вырван из когтей Шабаша и стал доменом Камарильи, Тео появлялся в городе лишь изредка, для выполнения своей работы архонта, и даже эти краткие визиты причиняют ему дискомфорт. Он чувствует, что потенциал Нью-Йорка будет истрачен на неизбежные удары друг другу в спину и прочие общеизвестные приёмы «дипломатии» Сородичей. Посещая Нью-Йорк, он с тоской вспоминает само сражение за него, когда город представлялся отличной новой возможностью. Сейчас, пока кандидаты в Князья ведут торговлю услугами и заключают бессмысленные альянсы, Тео охотится за Шабашем, когда у него остаётся на это время. Вопреки собственному нежеланию он стал частью местной структуры власти. Если повезёт, из праха города восстанет молодой Князь-мечтатель. Впрочем, куда более вероятно, что Тео придётся оказывать помощь очередному тирану, одержимому манией величия. Что ж, надо подождать, пока Нью-Йорк не придёт в себя – тогда Тео сможет покинуть его, не опасаясь за его будущее.

Внешность: высокий, чернокожий и… ну ладно, симпатичный Белл поддерживает дерзкий, но неприступный имидж. О тех днях, когда он был рабом, сейчас напоминают только шрамы от плети надсмотрщика, покрывающие его плечи и спину. Обычно он носит тщательно подстриженные усы, а иногда оставляет и щетину на подбородке. В мирное время Белл одевается хорошо, в военное – удобно. Его визитными карточками стали бейсболка с эмблемой New York Yankees, полицейские зеркальные очки и смертоносный дробовик – и шабашиты, и анархи знают этот образ и боятся его. В качестве ироничной насмешки над своим Не-мёртвым состоянием Белл иногда, особенно во время боевых миссий, наклеивает на нос полоски от насморка «Брит-Райт».

Отыгрыш: внешне вы кажетесь стоиком, лишённым эмоций представителем власти, который со всеми вежлив и ни с кем не близок. Но это, разумеется, лишь маска, скрывающая нерешительность, от которой вы мучаетесь каждую ночь. Вы видите, что верхушка Камарильи надзирает за собственной «плантацией» смертных, щёлкая бичами правительства и прессы, чтобы направлять стада скота нужной дорогой – и это зрелище заставляет вас трястись от ярости. Вместе с тем вы не можете одобрить своеволие и политическую близорукость анархов, и вы слишком хорошо знакомы с Шабашем, чтобы у вас оставались хоть какие-то романтические иллюзии насчёт него. Вы не можете уйти в отшельники, не опозорив тем самым единственного отца, которого по-настоящему помните; Становление – нелёгкое испытание, но Серро дал вам шанс избавиться от беспомощности, и всей своей Не-жизнью вы обязаны ему. Возможно, несмотря на весь свой возраст и мощь, в душе вы навеки останетесь рабом. Пока вы не придумали, как освободиться от оков раз и навсегда,

и полагаете, что лучше изображать «хорошего негра».

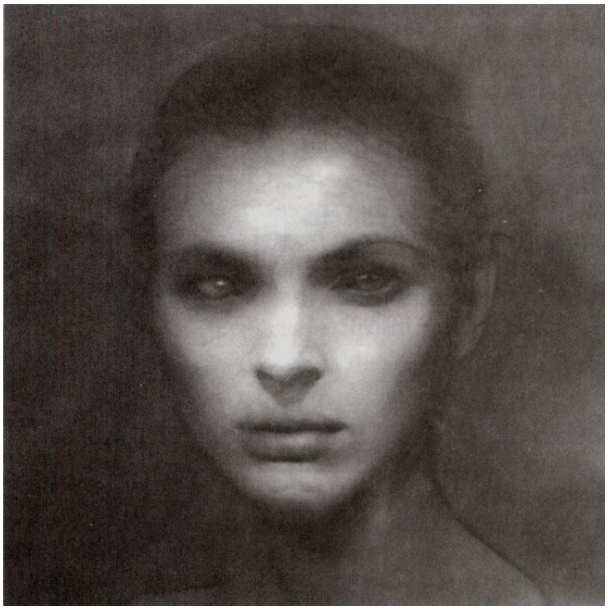
Частично этот груз уникального рабства связан с власть имущими – и с теми, кто *станет* таковыми. Вы считаете своим долгом поддержать наилучшего из возможных претендентов на ранг Князя – который едва ли опустится до уровня всех этих эгоистичных негодяев, требующих титул себе.

Клан: Бруха
Сир: Дон Серро
Натура: Бунтарь
Маска: Судья
Поколение: Девятое
Дата Становления: 1857
Внешний возраст: чуть за 30
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 4
Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Внимательность 5, Драка 5, Уклонение 5, Эмпатия 1, Экспрессия 2, Запугивание 5, Лидерство 4, Знание улиц 4
Навыки: Ремесло (автомеханик) 1, Взрывчатка 3, Вождение 3, Этикет 3, Стрельба (дробовики) 5, Фехтование 5, Исполнение 2, Скрытность 5, Выживание 4
Познания: Академические 2, Финансы 1, Расследование 4, Законы 3, Лингвистика 2, Оккультизм 3, Политика 3, Наука 1
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 4, Доминирование 3, Стойкость 2, Затемнение 2, Могущество 4, Присутствие 4
Дополнения: Союзники (смертные родственники) 5, Связи 5, Ментор 4, Ресурсы 3, Статус 4
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 5, Смелость 5
Мораль: Человечность 6
Сила воли: 10

Элизабет Хорсманден («Марлена»)

Предыстория: обычно такие люди, как Марлена, не становятся вампирами. Они проживают прекрасную жизнь, полную комфорта (но не роскоши), заводят друзей (но не слишком близких) и называют себя счастливыми (но не чувствуют себя так на самом деле). Судьба предоставляет таким людям право идти своей дорогой – Сородичи никогда не врываются в их жизнь. Они не находятся ни на вершине общественной иерархии, ни в самом её низу; они образуют толпу между этими крайностями, формируют ту самую безликую массу, которую Сородичи презрительно называют «скотом».

Элизабет была спортивной, сильной и здоровой женщиной, прежде чем стала одной из Проклятых. Она сменила множество мест работы, нигде надолго не задержавшись – ни одно дело не пробуждало в ней энтузиазма. Она была чирлидером при профессиональной команде по регби, инструктором по фитнесу в спортзале, преподавательницей физкультуры в старшей школе… и так далее, и тому подобное.



Представьте себе изумление Элизабет, когда мужчина, с которым она познакомилась в ночном клубе, заявил, что он вампир. Сначала это показалось ей глупой шуткой, но за те месяцы, что они встречались, она всё больше и больше подчинялась его воле. Одной роковой ночью последняя капля крови покинула её вены; она поняла, что всё это было правдой – и её недоверие сменилось ужасом. Когда она вяло, из последних сил попыталась отбиться, вампир вдруг ощутил один из тех странных приступов раскаяния, которые порой возникают у Сородичей, и дал ей Становление, чтобы не оказаться убийцей.

К собственному удивлению, Элизабет оказалась очарована тем скрытым миром, в который сир ввёл её. Он был восхитителен: многоярусные интриги, вечное напряжение, многовековые вендетты и новые заговоры, возникающие каждую ночь. Элизабет чувствовала себя так, будто ей доверили великую тайну. Узнав достаточно (по своему мнению), чтобы самостоятельно разобраться в делах Сородичей, она покинула сира, сменила имя в знак «начала новой жизни» и переехала в Нью-Йорк, где, как она слышала, только что произошла смена власти.

Прибыв в Нью-Йорк, Марлена (так Элизабет назвалась, чтобы порвать последние связи со своим обывательским прошлым) познакомилась со всеми Сородичами, с которыми только сумела. Общество вампиров представляется ей источником возможностей, ограниченных только способами достижения целей. Князь, примоген, бунтовщик – кто знает, кем ты станешь в итоге? Любые возможности доступны кровососу с серьёзными амбициями. И если Марлена чему-то и научилась после Становления, так это тому, что амбиции среди Сородичей – самый важный ресурс.

Внешность: единственное, что не позволяет назвать Марлену по-настоящему красивой – кератит, поразивший её правый глаз незадолго до того, как она стала Сородичем. Теперь она, как правило, закрывает глаз повязкой, но иногда, находясь в особенно воинственном настроении, появляется на людях без неё. Марлена получила Становление, когда ей было уже под тридцать, и усталость от жизни, обычно начинающая проявляться в этом возрасте, осталась с ней навеки. Её густые чёрные волосы подстрижены коротко, а натренированное тело выглядит почти подростковым. Марлена больше не пользуется косметикой, считая её бесполезной и напоминающей о бездарно прожитой смертной жизни. Она может одеваться как элегантно, так и практично, в зависимости от планов на ночь – Марлена чувствует себя одинаково комфортно и на светском приёме, и на шумном гвалте.

Отыгрыш: вы знаете, что обладаете всеми задатками лидера. Просто вам трудно убеждать в этом других, вот и всё. Хотя другие Сородичи вас признают, многие из них вас не любят – ведь вы добились слишком многого за слишком малое время. Стать примогеном для вас – отнюдь не заоблачная мечта, и вы даже не единожды задумывались о титуле Князя. Однако вы мыслите реалистически и понимаете, что мало кто из Сородичей Нью-Йорка захочет видеть в городе столь молодого Князя. Вместо того, чтобы захватывать власть в городе, вы должны убедить других отдать её вам. Правила созданы, чтобы их нарушать, альянсы – чтобы их расторгать, а пределы – чтобы их испытывать.

Клан: Бруха
Сир: Эдгар Паульсон
Натура: Директор
Маска: Победитель
Поколение: Девятое
Дата Становления: 1991
Внешний возраст: под 30
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 2

Таланты: Атлетика 3, Драка 1, Уклонение 3, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание 4, Лидерство 2, Знание улиц 1, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 1, Вождение 2, Этикет 2, Стрельба 1, Исполнение 2, Выживание 2

Познания: Академические 2, Компьютеры 1, Расследование 1, Политика 3

Дисциплины: Стремительность 2, Могущество 3, Присутствие 1

Дополнения: Союзники 4, Связи 4, Влияние 1, Ментор 2, Ресурсы 2, Слуги 2, Статус 1

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 3

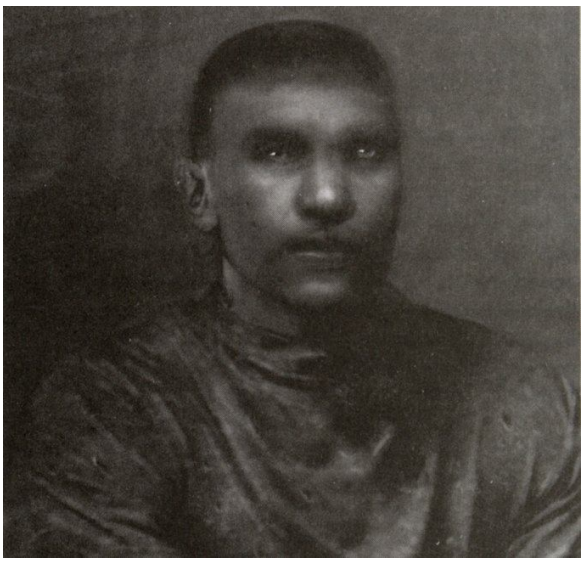
Мораль: Человечность 7

Сила воли: 7

Примечание: ментор Марлены – на самом деле её грандсир, с которым она никогда не встречалась в официальной обстановке. Он встретил её в Нью-Йорке и не стал сообщать ей об имеющейся между ними связи. Для этого Сородича Марлена – не более чем инструмент, который можно использовать в Джихаде. С его подачи она стала задумываться о том, не стать ли Князем, и под его руководством начала закладывать основу своего успеха. Персонажи, общающиеся с Марленой, могут заметить, что она достаточно приветлива, однако безо всякой задней мысли может совершить преступление или предательство, если ей это будет выгодно. Для Марлены не существует ничего личного. Всё это – часть той философии, которой научил её ментор: цель оправдывает средства.

Тэйшон Кёрнс

Предыстория: Сородичи не зря предпочитают не давать Становление слишком юным кандидатам. Дети, ещё не повзрослевшие в качестве смертных, неизбежно будут испытывать трудности, столкнувшись с превратностями Становления. Тэйшон Кёрнс – тому доказательство.



Вскоре после прибытия в Нью-Йорк Марлена решила создать собственное Дитя: ведь теперь она была свободна от надзора своего сира и могла делать, что вздумается. Она жаждала создать себе имя и полагала, что сможет обзавестись своего рода слугой. Однажды вечером, бродя по улицам Бруклина, Марлена заметила мальчишку, бегущего в магазин за покупками. В её воображении сразу нарисовалась романтическая картинка: послушный мальчик спешит в бакалейную лавку за продуктами для родителей, которые только что вернулись кто со смены, а кто с третьей по счёту подработки. Она решила, что такой преданный сын станет отличным птенцом.

На самом деле Тэйшон *действительно* бежал в магазин по поручению отца, но лишь потому, что его старику срочно потребовался ещё литр пива. Прежде чем мальчик понял, что происходит, Марлена схватила его в охапку, дала ему Становление в ближайшем переулке, и они вдвоём скрылись в ночи. Когда они проснулись следующим вечером, мозг Кёрнса был перегружен воспоминаниями о событиях прошлой ночи. Мальчик был смущён, он понимал: что-то совсем не так, как должно быть, но его сразу же начало неудержимо тянуть к Марлене. Она сказала, что отныне будет его госпожой, и если он станет верно служить ей, она отпустит его на свободу и позволит создать собственное Дитя.

С тех пор Тэйшон мало-помалу узнал больше о сообществе Сородичей и осознал, что заявление Марлены о «господстве» над ним было ложью. Но ему больше не к кому обратиться за помощью – друзья бы ему не поверили, а отец бы избил за то, что его так долго не было (уже несколько лет, уж точно), если, конечно, старик ещё жив. Тэйшон пока что позволяет Марлене отдавать ему приказы и исполняет её капризы, пытаясь отыскать в этом хоть какую-то светлую сторону. Но с каждой ночью запросы Марлены становятся всё сложнее, и ответственность начала до предела утомлять Кёрнса.

Внешность: Тэйшон – относительно молодой Сородич, он всё ещё глядит на общество вампиров широко раскрытыми от изумления глазами. Он высок, худощав и одевается так, чтобы ещё сильнее это подчеркнуть – обычно он носит баскетбольные футболки, длинные шорты и большие кроссовки, а для выходов в свет надевает брюки в обтяжку и короткую куртку. У него короткие волосы, которые он иногда полностью сбривает – не в погоне за модой, а чтобы в очередной раз удивиться тому, как быстро они отрастают вновь. Один из передних зубов Тэйшона – золотой, с выгравированным на нём логотипом «Мерседеса».

Отыгрыш: вас *за что-то* затащили в мир кровожадности и предательства, но вы не понимаете, за что именно. Если поймёте, может быть, сможете от всего этого избавиться. В конце концов, не обязательно же всё и впрямь так серьёзно, как изображают другие Сородичи. Тут есть над чем посмеяться – надо только внимательнее искать забавные моменты. Даже когда Марлена посылает вас на задание, которое вам совсем не хочется выполнять, вы пытаетесь отнестись к этому как можно легкомысленнее и отыскать в этом возможность повеселиться.

Клан: Бруха
Сир: Марлена
Натура: Кающийся грешник
Маска: Шутник
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1999
Внешний возраст: около 16
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 2, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 2, Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 1, Знание улиц 3
Навыки: Ремесло 1, Вождение 1, Стрельба 2, Фехтование 1, Скрытность 1
Познания: Академические 1, Знание местности (Бруклин) 1, Городские тайны 1, Лингвистика (испанский) 1, Политика 1, Наука 1
Дисциплины: Стремительность 2, Могущество 1
Дополнения: Связи 3, Стадо 1, Ментор 1, Ресурсы 1
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 4
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 4
Психоз: Шизофрения. Когда психоз Тэйшона проявляется, он начинает действовать совершенно противоположно той ситуации, которая его спровоцировала. В частности, страшные события он часто воспринимает как смешные. Психоз возник у Тэйшона после того, как он случайно убил сосуд, из которого питался. Кёрнс начал безумно хохотать, изумив этим Марлену и заставив её задуматься о том, что же за существо она на самом деле Становила.

Примечание: ментор Тэйшона – тот же Сородич, что и у Марлены, хотя Кёрнс не знает, как с ним связаться. Время от времени ментор вмешивается в ход событий, чтобы помочь Тэйшону, но у него всегда есть на то свои собственные причины.

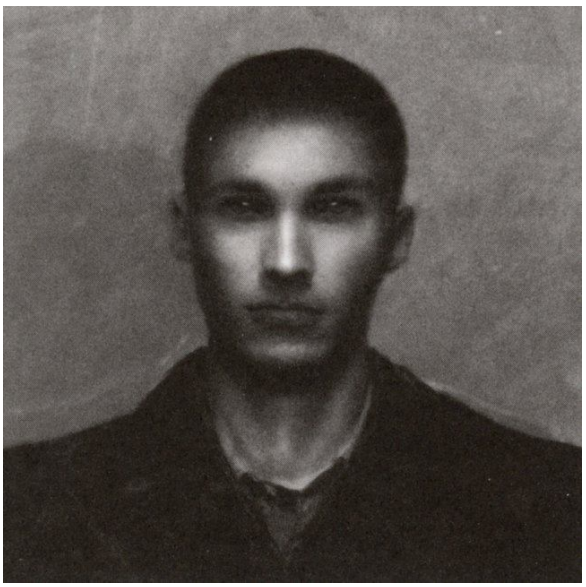
Вентру

Валентин

Предыстория: Эдуар Клоз получил Становление во времена неустойчивого «любезного союза» французских Вентру и Тореадоров. В конце XIX века во Франции обе стороны вели холодную войну за влияние, и время от времени представители обоих кланов заводили потомство просто из тщеславия или для того, чтобы опередить давнего соперника. Многим из таких кандидатов на Становление повезло стать Проклятыми в более зрелом возрасте или получить более значительную поддержку со стороны сиров, но в большинстве своём они оказались обречены влачить жалкое существование или были предоставлены сами себе – Не-живые символы роскошного времени и сходящего на нет величия Третьей республики. Эдуар происходил из семьи правительственного чиновника и получил Становление за внешнюю привлекательность и умение обращаться с рапирой.

Надвигающаяся Вторая мировая положила конец шаткому спокойствию, и Франция, отправившая миллионы граждан на фронт, столкнулась с избытком Не-мёртвых. Многие неонаты и даже некоторые служители встали перед нелёгким выбором: покинуть Францию или попытать удачи на войне. Во времена перенаселённости кровь стала драгоценным ресурсом, и мало кто из старейшин желал делиться ею с избалованными порождениями минувшего века благоденствия.

Разумеется, немало этих «порождений» возмутились своим новым положением в обществе Сородичей. Многие стали анархами, надеясь более демократично перераспределить ресурсы нескольких обеспеченных Сородичей между всеми Не-мёртвыми. Среди них был и Эдуар Клоз, убивший собственного сира, чтобы доказать верность движению анархов, и доставлявший проблемы



«раздувшимся клещам» из Камарильи каждый раз, когда получал такую возможность.

Это небольшое восстание анархов оказалось недолгим – старейшины поняли, что должны действовать решительно. На границах страны шла война, и у них не хватало терпения, чтобы потакать капризам своих птенцов. В течение двух месяцев французские старейшины прореживали ряды Проклятых; те анархи, что были помудрее, предпочли собрать чемоданы и бежать от Окончательной Смерти. Понимая, что убийство сира сделало его отличным кандидатом в «наглядные примеры» возмездия, Эдуар незаметно улизнул из города, как только слухи о гневе старейшин достигли улиц.

Придумав себе респектабельную легенду и назвавшись Валентином, Эдуар отправился в Соединённые Штаты. Он опасался этой варварской страны и не желал путешествовать по незнакомым местам, рискуя встретить бесславную гибель, поэтому решил задержаться в порту, куда прибыл, – в Нью-Йорке. Полагая, что город принадлежит Камарилье, он представился Князю Микаэле, назвавшись ложным именем и указав вымышленную родословную, и получил разрешение остаться в домене.

Однако когда Валентин понял, что Нью-Йорк управляется Шабашем, он залёг на дно. Перейдя на сторону Шабаша,

он заслужил бы ненависть Микаэлы и недоверие шабашитов – до тех пор, пока он не проявил бы себя, а делать этого ему совсем не хотелось, поскольку Чёрная Рука внушала ему отвращение. Со временем он совладал со своей трусостью и несколько раз вступал с Шабашем в конфронтации. После отвоевания города Камарильей Валентин изобразил искреннее облегчение и принялся напоминать всем, кто его слушал, о том, что и сам внёс немалую лепту в победу. Это не пустое бахвальство – благодаря связям и средствам Валентина были реализованы несколько военных хитростей, в результате которых не один шабашит расстался с Не-жизнью. Поговаривают даже, будто он хранит вырезанное сердце некой Ласомбра, убитой им на дуэли.

После изгнания Шабаша Валентин сделался важной персоной среди Сородичей Нью-Йорка. Его богатство, которое основано на активах компаний, занимающихся внешней торговлей и инвестициями, обеспечило ему место на одном из многочисленных уровней социальной элиты, – а, следовательно, и репутацию, и полезные знакомства. Валентин может стать прекрасным проводником в высшее общество – а может изгнать из него неловкого или потенциально проблемного Сородича. Хотя он далеко не самый могущественный Сородич города, и связи у него не слишком обширные, он, вероятно, наиболее доступный из тех, кто обладает влиянием. Это, однако, не означает, что Валентин охотно предлагает помощь новоприбывшим – скорее он любит быть тем, кому все должны, и, при необходимости, первым, кто сможет показать новичку, где раки зимуют.

Внешность: щёголь и повеса Валентин всегда одевается так, чтобы соответствовать последнему писку моды. На момент Становления у него были длинные волосы, но в нынешние ночи его слуга каждый вечер подстригает их. Валентину это очень нравится – причёски входят в моду и выходят из неё, но у него всегда есть возможность их менять и не казаться старомодным. Валентин хрупкого сложения, у него заострённые черты лица и рыжевато-русые волосы.

Отыгрыш: ведите себя манерно. Хоть вы и мертвы, ваша *joie de vivre* всё равно сильнее, чем у любого Сородича в городе – даже тех, кто осмеливается сравнивать себя с вами, претендуя на звание светских львов. Вы ведёте себя, словно ходячее собрание стереотипов об аристократах, но при этом никогда не делаетесь карикатурой на них. Вы хотите сохранить своё прошлое в секрете, опираясь на репутацию того Сородича, которым вы стали, а не на сомнительную личность Эдуара Клоза.

Клан: Вентру
Сир: Элизабет Пфафф (вероятно, дьяблеризована)
Натура: Щёголь
Маска: Проповедник
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1894
Внешний возраст: чуть за 30
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 5, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 3
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 1, Уклонение 4, Эмпатия 3, Экспрессия 5, Запугивание 1, Знание улиц 3, Хитрость 3
Навыки: Ремесло 1, Вождение 2, Этикет 4, Стрельба 1, Фехтование 4 (рапира)
Познания: Академические 3, Компьютеры 1, Финансы 3, Лингвистика 2 (французский, испанский), Политика 3
Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 1, Доминирование 3, Стойкость 2, Присутствие 4
Дополнения: Союзники 2, Клановый престиж 2, Связи 2, Слава 2, Стадо 3, Ресурсы 4, Слуги 1, Статус 2
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 6

Диана Вик («Никки-Кусок»)

Предыстория: что могло привести к тому, что овдовевшая домохозяйка с окраины Нью-Йорка стала Сородичем, отринула все блага привычного существования и усвоила манеру поведения курящего, сыплющего ругательствами и режущегося в покер подпольного шулера? Коротко говоря – азарт.

Диана Вик не должна была становиться Сородичем, однако более чем неуравновешенный сир дал ей Становление после того, как вломился в её дом в Квинсе и убил её мужа, кормясь на нём. Для Дианы это было доказательством того, что нет худа без добра: конечно, она предпочла бы, чтобы Пит остался жив, но всё равно они с мужем не любили друг друга, и она не получала особого удовольствия от жизни. После Становления она открыла своему брату Джимми, чем стала, и вдвоём они решили обратить её новоприобретённые способности во благо себе. У Джимми, жившего в Бруклине, был выход на нескольких местных мелких гангстеров, крышевавших азартные игры, но полиция как раз прикрыла их «бизнес». Используя эти связи и вампирские возможности Дианы, они открыли новое подпольное казино. Единственная проблема заключалась в его владелице: никто не хотел играть в карты в доме вдовы-домохозяйки из Квинса.

Поэтому Диана придумала альтернативную личность по имени «Никки-Кусок», и арендовала автомастерскую в Бруклине, где по пятничным и субботним вечерам организовывала игры. «Никки», как хозяин заведения, получает «кусок» с каждой игры, проходящей под его крышей, и за ночь может унести с собой до двух тысяч долларов. К тому же Никки не стесняется незаметно использовать Дисциплины время от времени, чтобы увеличивать свою долю. Джимми, конечно, тоже кое-что получает, но, по большому счёту, состоит в деле только ради виски и сигарет.

Немногие Сородичи знают о «бизнесе» Никки, но не о её подлинной личности. По сути, Сородичи, любящие поиграть в карты, считают её заведение своего рода Элизиумом, где кровососы могут просто перекинуться в покер, оставив политику за дверью. На самом деле ситуация несколько сложнее – по пятницам в казино Никки стали наведываться непомерно многочисленные анархи, и она теперь опасается, что её могут счесть сторонницей их движения. Правда, пока что никто не высказывался по этому поводу, и это хорошее прикрытие для получения выгоды.

Диана появлялась перед Сородичами Нью-Йорка и в роли Никки, и в обычном виде, но две её личности никогда не упоминали друг о друге – да и с чего бы им это делать? До сих пор никто ни о чём не подозревает. Впрочем, скоро всё может измениться – подпольное казино стало местом встреч Сородичей, и между столами неизбежно ползут всякие разговоры. Никки также ожидает, что вскоре на неё обратят внимание местные преступные группы, которые могут потребовать свою долю. Что это будет значить для казино, для Никки и для Сородичей-картёжников, ещё предстоит узнать.

Внешность: в своём женском воплощении Диана – невзрачная дама средних лет, напоминающая заботливую мамашу. Она весьма часто улыбается для

Не-мёртвой, хотя при этом под её усталыми глазами заметны мешки. Однако когда она преображается в Никки, то делается грубой и хриплоголосой, отпуская ругательства, словно заправский шулер. Она носит плотные брюки и рабочие рубашки, на которых вышито имя «Ник», а заодно мажет лицо пеплом, создавая иллюзию жидкой щетины, начинающей пробиваться под вечер. В этом образе она ведёт себя, как выпивоха и курильщик, а не утомлённая домохозяйка.

Отыгрыш: то, что затевалось как шутка, становится вашей основной личностью. В самом деле, в некоторые ночи вы остаётесь Дианой лишь ненадолго, пока готовитесь к роли Никки. Охраняя свою тайну, вы сделались достаточно нервозной, хотя не можете до конца понять, почему. В конце концов, худшее, что может вас ожидать, если вас раскроют – небольшой позор. Однако учитывая, какие разговоры за покерными столами вам случалось слышать, вы зря убеждаете себя, что это просто невинная забава. Это удивительно: чем дольше идёт игра, тем выше ставки. Такая философия наложила отпечаток на восприятие вами других сторон Не-жизни Сородичей, и вы редко надолго остаётесь частью какого-то предприятия, чтобы вашу альтернативную личность не втянули в чужие дела слишком глубоко.

Клан: Вентру (антитрибу по Становлению, однако сейчас в Камарилье)

Сир: Ричард Провост

Натура: Плут

Маска: Авантюристка (в роли Никки – Ловкач)

Поколение: Двенадцатое

Дата Становления: 1987

Внешний возраст: около 35 (в роли Никки – немного за 30)

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 4, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Внимательность 2, Драка 2, Уклонение 1, Эмпатия 2, Хобби 3 (покер), Знание улиц 4, Хитрость 3

Навыки: Ремесло 2, Вождение 1, Стрельба 1, Исполнение 3, Безопасность 1, Ловкость рук 2

Познания: Академические 1, Компьютеры 1, Финансы 2, Лингвистика 1 (испанский), Наука 1

Дисциплины: Доминирование 2, Стойкость 1, Присутствие 1

Дополнения (через косую черту – Дополнения в роли Никки): Союзники 1/3, Связи 0/4, Слава 0/1, Ресурсы 3

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 4

Мораль: Человечность 7

Сила воли: 4

Сангрелы

Джезебель, забытая героиня

Предыстория: примерно как католики тяготятся «грехами отцов», так и Сородичи уделяют существенное внимание происхождению и линиям крови. Сир Джезебель был архонтом. Её грандсир когда-то возглавлял котерию охотников на Люпинов, охранявшую границы Милуоки, а недавно сделался Князем этого города. Может показаться, что с таким наследием Джезебель была обречена на героические свершения – по крайней мере, их от неё ожидали.

Но тут Хавьер прокрутил свой хитрый трюк, уведя с собой идеализировавших его последователей-Странников. Джезебель и её предки-Сородичи могли лишь качать головой, осуждая то лицемерие, против которого столь яростно выступал Хавьер, и в конце концов сдались. Возможно, у них были связаны руки; никто об этом уже не узнает.

Исход Гангрелов из Камарильи навлёк на тех немногих представителей клана, которые сохранили верность секте, множество подозрений. Должность архонта подтверждала преданность сира Джезебель, титул Князя её грандсира также гарантировал его лояльность – но самой Джезебель ещё предстояло показать себя. Она уже около века была Сородичем и стала служительницей по возрасту, если не по повадкам. Сир ожидал от неё подвигов, и Джезебель стремилась проявить доблесть в каком-нибудь конфликте, пройти какое-то испытание, чтобы доказать свою преданность Камарилье и её правому делу.

Поэтому когда слухи о походе на Нью-Йорк достигли ушей Джезебель, она испытала почти что облегчение. Прежде она состояла в котерии своего сира, но теперь ей представился шанс выйти из его тени. Возглавив небольшую, но яростную стаю Сородичей-штурмовиков, Джезебель разорвала глотки большему числу шабашитов, чем многие Сородичи вообще увидели за всё время битвы. Она оказалась полезной в нескольких стратегических ходах Тео Белла, заманивая стаи Шабаша в засады или атакуя их с тыла, пока они преследовали предпринявших ложное отступление Сородичей. Джезебель принимала участие в атаке на Шабаш в Бронксе и в финальной схватке в логове Полоньи. Покрытая кровью и увенчанная славой, она была уверена, что её имя трепещет на губах каждого старейшины, которому она послужила в те ночи.

К сожалению, мало кто из этих старейшин остался в Нью-Йорке. Все Сородичи, знавшие о её подвигах, вернулись в свои домены, – не считая горстки неонатов, отнюдь не желавших, чтобы какую-то гангрельскую «героиню» восхваляли громче их самих. Хотя немногие важные персоны признают её заслуги, включая Тео Белла и (хочется верить) Эйслинг Старбридж, на общую картину это влияет незначительно – никто из тех Сородичей, которые помнят о Джезебель, не испытывает особого интереса к нынешней городской политике. Даже Калеброс, восславивший её имя на конклаве после сражения, отрёкся от власти.

В результате доблесть и самоотверженность Джезебель остались лишь незначительным примечанием к истории Сородичей Нью-Йорка. Лишь немногие знают о её подвигах; даже если она напомнит о них, никто не подтвердит её слова – и её сочтут очередной хвастуньей, пытающейся при помощи лжи добиться высокого положения.

Джезебель, разозлённая таким поворотом событий, удалилась в своё убежище и дала Становление нескольким Детям в надежде найти в них новую опору. Она не утратила веры в Камарилью – только в камарильцев. Впрочем, она полагается на свой опыт и рассчитывает, что скоро перед ней откроются новые перспективы. В конце концов, городу нужен Князь, – Джезебель не хочет забирать этот титул себе, но знает, что Князь силён ровно настолько, насколько его уважают… а она может гарантировать *глубочайшее* уважение, если ей позволят прибегнуть к собственным методам.

Внешность: годы сражений и неоднократные приступы Безумия наложили отпечаток на образ Джезебель, и без того никогда не отличавшейся особой красотой. Она приобрела некоторые черты своей звериной сущности – куницы. Её пальцы длиннее человеческих и, кажется, содержат по дополнительной фаланге. Её нос короток и приплюснут, но

обоняние у Джезебель превосходное. Порой её глаза начинают отсвечивать красным, как у хищного зверя. Все зубы Джезебель, даже молярные, неимоверно остры. Левое её ухо заострено, тогда как большую часть правого она потеряла в какой-то из схваток. Кое-где на её теле пробиваются пучки шерсти. Джезебель даже стала немного выше, чем была при жизни – сейчас её рост составляет более шести футов[21]. Её гардероб состоит из джинсов, футболок и дешёвых кожаных курток; любая одежда редко служит ей сколь-нибудь долго.

Отыгрыш: каждую ночь одно и то же дерьмо… Если бы не ответственность, которую вы чувствуете перед своими сиром и грандсиром, вы бы послали всё это к чёрту и присоединились к независимым Гангрелам, сражающимися в качестве наёмников то за одну секту, то за другую по всему восточному побережью. Ну ладно, признайтесь уж честно: нет, не присоединились бы. Несмотря на все недостатки Камарильи, она хотя бы пытается делать всё правильно – в отличие от этих ублюдков из Шабаша, потроша которых, вы заработали свою репутацию. Вы знаете, что довольно далеки от политики, но ваши потомки-Гангрелы вас уважают, так что вы подумываете о том, чтобы вернуться из добровольного изгнания и убедить свою котерию поддержать достойного Князя – или, по крайней мере, поохотиться на те стаи Шабаша, которые упрямо не желают покидать город.

Клан: Гангрел
Сир: Кристоф Ольденбург
Натура: Опекун
Маска: Брюзга
Поколение: Одиннадцатое
Дата Становления: 1923
Внешний возраст: трудно определить, возможно, под 30
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипуляция 2, Внешность 1
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 2, Драка 4, Уклонение 3, Запугивание 4, Лидерство 2, Поиск 3, Знание улиц 1, Хитрость 1
Навыки: Знание животных 4, Фехтование 1, Скрытность 4, Выживание 3
Познания: Расследование 3, Оккультизм 2, Политика 2
Дисциплины: Анимализм 4, Стойкость 4, Затемнение 2, Превращение 4
Дополнения: Ментор 2, Ресурсы 1, Статус 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 4
Мораль: Человечность 5
Сила воли: 6

[21] Выше 183 см. – *Прим. перев.*

Камарильяне

Дэвид Морган, чистильщик

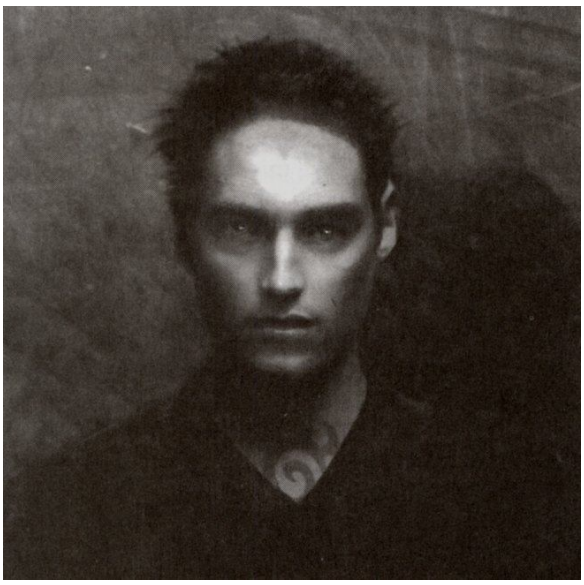
Предыстория: когда Дэвид стал Не-мёртвым, для него всё полностью изменилось. При жизни он мог вести себя легкомысленно – напиваться с друзьями, тусоваться в клубах, ходить в спортзал. После Становления Дэвиду начало казаться, что в его существовании стало ещё меньше смысла, чем прежде. После превращения в Сородича ему пришлось бросить свою смертную жену, и это до сих пор вызывает у него чувство вины. Конечно, выбора у него не было – он не имел права её Становить, а если бы она раскрыла его тайну, он был бы вынужден её убить ради сохранения Маскарада. Однако, по иронии судьбы, Дэвид стал видеть во всём больше смысла, когда приехал в Нью-Йорк вместе со своей котерией. В некотором плане он даже обрадовался: у него появилась цель, которой он никогда не имел при жизни. Теперь Дэвид своими действиями поддерживал благоденствие всех Сородичей. В конце концов, для этого и созданы Традиции. Если отринуть эгоистические побуждения, даже Камарилья покажется вполне

достойным обществом – и это общество ценит ту прилежность, с которой Дэвид исполняет свой долг.

Дэвид Морган состоял в одной из котерий, откликнувшихся на призыв юстициариев к походу на Нью-Йорк; он надеялся найти смысл существования в сражении. По сути, так и произошло – Дэвид пережил конфликт и стал одним из его «ветеранов», без особых затруднений получив от Князя Калеброса новую должность, как только положение дел слегка нормализовалось.

Назначение чистильщиком много значило для Дэвида. Оно не только принесло ему некоторое влияние среди других Сородичей, но и познакомило с тем лицемерием, которым неизменно наполнена Не-жизнь Проклятых. В те ночи, когда он сражался за Камарилью, он противостоял шабашитам, потому что те были толпой злобных ублюдков-сатанистов. Получив новую должность, он осознал, что Камарилья, несмотря на всю свою силу, опасалась тех же самых вещей, что и Шабаш, только сама этого не признавала. Чистильщик потребовался Калеброс, чтобы утихомирить старейшин и служителей, кричавших о «Времени Слабой Крови», упомянутом в Книге Нод – вообще-то еретической, с точки зрения Камарильи. Они испытывали страх перед концом света – тот самый страх, за который так презирали шабашитов. Впрочем, большинство Сородичей Камарильи опасались других вещей. В отличие от шабашитов, они не были фанатиками. Они были алчными, не желающими платить за свои Не-жизни цену библейской кары, жадными до комфорта и цепляющимися за домены созданиями.

Впрочем, Дэвида не волновали мотивы других Сородичей, так что он оставил в стороне собственное мнение о них. Должность чистильщика дала ему цель и власть – но двусмысленность его положения никуда не делась, он просто предпочёл забыть о ней.



Быть Сородичем одиноко, и Дэвиду поневоле делается жаль некоторых слабокровных, которых он должен предавать Окончательной Смерти. Когда-то ему пришлось оставить жену, и он старается не думать о том, на какие жертвы пошли вампиры, за которыми он охотится, и о том, что все эти жертвы пропадают понапрасну, когда он обрывает их Не-жизни. В конце концов, они могли бы проявить себя и чего-то достичь, как он сам; а если они этого не делают, может, они *и впрямь* являются частью надвигающегося… нет, это не может быть правдой. Это просто работа. Видения конца света принадлежат кому-то другому. Не Дэвиду.

Внешность: Дэвид не очень высок, но для своего среднего роста весьма крепок. Всю жизнь проведя среди контркультур, он легко адаптируется к новой моде и привычкам. Перед Становлением сир нанёс на его тело несколько татуировок – символы, небольшие рисунки и узоры покрывают его кожу то тут, то там. Практически все они обычно скрыты под одеждой. Сейчас он носит мешковатые брюки и футболки, но предпочитает более тёмные тона, чем любители хождения по клубам.

Отыгрыш: вам становится нелегко совмещать ответственность за Сородичей и осознание того, что ваша новая цель состоит в лишении других всех перспек-

тив. Вы не испытываете ненависти к слабокровным, хотя порой думаете, что Сородичам подобает с достоинством принимать свою участь. Вы почти каждую ночь боретесь с подобными мыслями – но если вы откажетесь от поста чистильщика и станете «сами за себя», вряд ли вам полегчает. Вы всё ещё не готовы в одиночку иметь дело с Нью-Йорком. Или готовы?..

Клан: Малкавианин
Сир: Рами Рамиро
Натура: Мученик
Маска: Традиционалист
Поколение: Двенадцатое
Дата Становления: 1997
Внешний возраст: около 25
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 3, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Внимательность 2, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 1, Запугивание 2, Знание улиц 2, Хитрость 1
Навыки: Знание животных 1, Вождение 3, Стрельба 2, Фехтование 3, Безопасность 2, Скрытность 2, Выживание 1
Познания: Академические 1, Компьютеры 1, Расследование 3, Политика 2
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 1, Затемнение 1, Могущество 2
Дополнения: Ментор 1, Ресурсы 2, Статус 2
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 4
Мораль: Человечность 6
Сила воли: 5
Психоз: Антисоциальное поведение. Рассказчик или игрок, отыгрывающий Дэвида, должен тратить пункт Силы воли каждый раз, если хочет сделать бросок Сознательности. Если игрок решает не тратить Силу воли, бросок автоматически считается проваленным.

Примечание: у Дэвида есть старинные карманные часы, подаренные ему Эйслинг Старбридж для облегчения работы чистильщика. Если он открывает часы в присутствии слабокровного вампира, внутренняя поверхность их стекла подёргивается кровавой плёнкой. Артефакт действует на расстоянии нескольких ярдов от проверяемого Сородича. Часы стоят – они всегда будут показывать один час одиннадцать минут, даже если их разбить.

Картер Вандервейден

Семейство Вандервейденов, входившее в число голландских купеческих династий, первыми поселившихся в Нью-Йорке, в нынешние ночи практически вымерло в Новом Свете – лишь немногие его представители живут (или Не-живут, применительно к Картеру) где-то в Соединённых Штатах, вдалеке друг от друга. Отчасти именно родовое наследие заставляет Картера столь целеустремлённо гнаться за титулом Князя Нью-Йорка; для него получение такого звания стало бы то ли возвращением домой, то ли подтверждением права на власть, данного от рождения.

Та ветвь семьи Вандервейденов, к которой принадлежал Картер, покинула Нью-Йорк в середине XIX века, перебравшись в горный регион США под названием Пидмонт, и стала известной как южная. Южные Вандервейдены оставались не менее обеспеченными, чем северные – отдельные представители семьи становились успешными торговцами, юристами и даже политиками местного уровня. Смертный отец Картера сначала служил окружным прокурором, а затем сделался судьёй округа, и сын унаследовал его профессию. Под его управлением фамильная юридическая контора Вандервейденов поначалу переживала нелёгкие времена, однако затем достигла расцвета после победы в нескольких крупных процессах.

Последний из этих процессов навсегда изменил жизнь Картера. Его сир, о котором ни он сам, ни ещё кто-либо из общества смертных не знал, враждовал с Князем-Вентру того города, где жил

Картер. Юлиус Аброгард давно уже был мёртв – но вдруг получил повестку в суд по обвинению в преступлении, которого точно не совершал, поскольку находился в то время за границей. Таково было намерение его врага-Князя: выставить Аброгарда виновным и объявить в розыск из-за неявки в суд.

Картер затягивал разбирательство до тех пор, пока его клиент, так и остававшийся невидимым, не вернулся в страну. Тут ему пришлось столкнуться с новой проблемой: будучи Сородичем, Аброгард не мог явиться на дневное заседание суда. У клиента Картера просто не было возможности оправдаться, даже если бы он захотел это сделать; поэтому Вандервейден и Аброгард придумали уловку, которая, будучи совершенно незаконной, всё же могла защитить ни в чём не повинного человека (Сородича, в данном случае). Враг Аброгарда никак не мог помешать обычному смертному «присутствовать в суде» под его именем, не выдавая при этом вампирской природы обвиняемого.

Так Картер впервые узнал о мире Проклятых. Перед судом он не задавал своему клиенту щекотливых вопросов – он делал лишь то, что должен был, учитывая ограниченное положение Юлиуса. Рассудительность и самоотверженность Картера так впечатлили Аброгарда, что он, недолго думая, дал ему Становление. Вандервейдену открылся целый новый мир, полный сложных проблем, которые следовало решить; он сообщил родственникам, что оставляет юридическую практику младшему брату и уезжает в другой город, дабы основать новую фирму.

С того момента Картер начал изучать все тонкости Не-жизни Сородичей под руководством своего сира. Когда ему представилась возможность построить собственную карьеру в Нью-Йорке, он распрощался с Аброгардом и отправился на север. В ходе битвы за Нью-Йорк он исполнял обязанности посла к тем шабашитам, которые решили сложить оружие и покинуть город без боя, вместо того чтобы принять Окончательную Смерть, а затем, когда пыль слегка улеглась, консультировал высокопоставленных Сородичей по вопросам управления доменом. Он заслужил репутацию знатока Традиций, трактующего их справедливо и объективно, и Калеброс время от времени просил совета у бывшего юриста касательно наиболее деликатных разногласий между Сородичами.

Сейчас Картер взбудоражен отречением Калеброса – не потому, что Князь ему не нравился, а потому, что теперь он сам может претендовать на титул. Хотя он очень сильный кандидат, у его сторонников есть кое-какие поводы для сомнений. Во-первых, его сильная сторона – честность, а не милосердие, и в худшем случае Вандервейден может стать тираном, помешанным на Традициях. Во-вторых, у Картера случаются провалы в памяти, во время которых он ведёт себя совершенно нормально (с точки зрения окружающих, по крайней мере), но после их окончания полностью забывает, что делал и говорил. Некоторым этот «рассеянный кандидат в Князья» кажется забавным, но другие смотрят на вещи куда более мрачно. Что может натворить Картер, если один из его «провалов» случится, когда рядом не будет других Сородичей? Что он может показать или рассказать? И кому?

Внешность: те немногие, кому приходилось иметь дело с Картером, рассказывают о его «безупречном самообладании» – такое впечатление, что его ничуть не беспокоит ничто из происходящего вокруг. По менее поэтически приукрашенным свидетельствам, Картер – спокойный Сородич с интеллигентным лицом и цепким внимательным взглядом. Со смертных времён он сохранил некоторые замашки профессионального юриста; даже когда нет повода одеваться броско, Вандервейден каждый вечер уделяет немало времени выбору наряда. У него вьющиеся светло-русые волосы, коротко остриженные по бокам и образующие лохматую шапку на макушке.

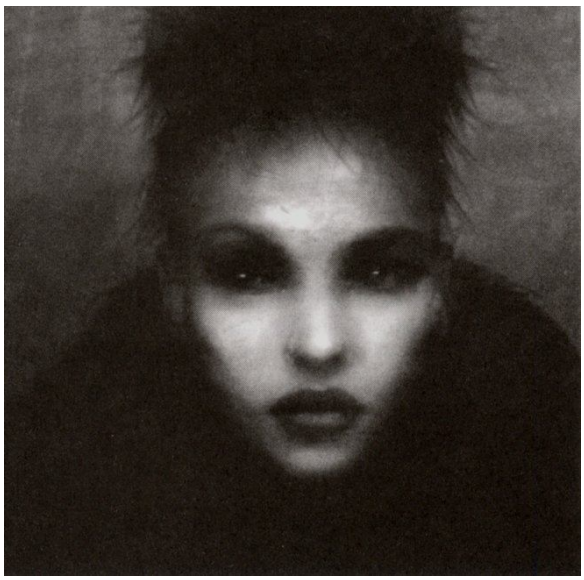
Отыгрыш: в отличие от других Сородичей города, вы видите в титуле Князя больше обязанностей, чем славы. Придерживайтесь этой тактики, когда будете искать поддержки. Даже когда вы не обращаетесь за помощью к другим, вы остаётесь консервативным, строго приверженным Традициям Сородичем, стойким защитником идей Камарильи. Если титул от вас ускользнёт, вы, вероятно, попытаетесь занять иное место среди лидеров города и станете сенешалем, шерифом, примогеном или чистильщиком. Вы чувствуете ответственность за других Сородичей Нью-Йорка. В этом смысле вы философ и социальный критик не в меньшей степени, нежели политик.

Клан: Малкавианин
Сир: Юлиус Аброгард
Натура: Автократ
Маска: Директор
Поколение: Девятое (чёрные прожилки в его ауре указывают на дьяблери, однако он утверждает, что совершил его в бою, и в военное время оно было санкционировано)
Дата Становления: 1951
Внешний возраст: чуть за 30
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 4
Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 2
Таланты: Дипломатия 2, Эмпатия 4, Экспрессия 4, Изящество 3, Запугивание 1, Интуиция 2, Лидерство 3, Маскарад 1, Хитрость 3
Навыки: Ремесло 1, Вождение 2, Этикет 2, Исполнение 4
Познания: Академические 3, Бюрократия 2, Знание Камарильи 2, Компьютеры 2, Финансы 3, Расследование 2, Законы (гражданское право, Традиции Сородичей) 5, Лингвистика (голландский, французский, латынь, испанский) 3, Политика 4, Исследование 2
Дисциплины: Прорицание 3, Помешательство 2, Доминирование 2, Затемнение 1, Серпентис 1
Дополнения: Союзники 3, Слава 1, Стадо 2, Влияние 1, Ресурсы 4, Слуги 1
Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 7
Психоз: Диссоциативная фуга

Аделаида Дэвис, проклятие Снаг-Харбор

Предыстория: когда в 1841 году со дна бухты Снаг-Харбор подняли трупы двух мальчиков, карманы которых были набиты камнями, а глаза – выцарапаны, жителям тихого матросского квартала стало ясно, что у них появились проблемы. Всю осень они жили в постоянном напряжении, а зимой пропали братья Блэйкли. Сначала все решили, что Блэйкли убили двух других мальчишек, а теперь, не вынеся угрызений совести, бежали из города. Однако когда следующей весной трупы братьев Блэйкли обнаружили в той же части гавани, также с камнями в карманах и с аналогичными увечьями, обитатели Снаг-Харбор снова вооружились и принялись разыскивать детоубийцу.

С наступлением лета и окончанием школьных занятий родители не без трепета отпускали детей на улицу. Их опасения подтвердились, когда Тома Хокин



са нашли лежащим под деревом с проломленной камнем головой. Том был старше других мальчиков и, похоже, оказался слишком тяжёлым, чтобы нападавший сумел оттащить его к воде. Хокинса доставили в больницу и обеспечили ему круглосуточный уход в надежде на то, что он придёт в себя и опознает убийцу.

Когда Том очнулся, то рассказал, что на него напала Аделаида Дэвис, дочь овдовевшего моряка. В свои двенадцать лет она уже успела обзавестись «многочисленными приятелями», которые в большинстве своём скоро погибали. После получившего громкую огласку (и не вполне однозначного, несмотря на то, что обвиняемая призналась в совершении преступлений) судебного процесса Аделаиду передали под опеку государства и отправили в приют для умалишённых на острове Блэквелла. Следующие десять лет она провела в отчаянии и безумии. «Медсестра»-Малкавианка, странствовавшая от одного сумасшедшего дома к другому, прочла историю Аделаиды и собрала документы, позволявшие освободить её из лечебницы. Отец Аделаиды уже умер, доказательства её душевного нездоровья были сомнительными, и её выпустили из приюта. Вместе со своей покровительницей она вернулась на Статен-Айленд, в Снаг-Харбор, и обосновалась в доме своего покойного отца, пустовавшем со дня его смерти. В течение нескольких следующих лет отношения между Аделаидой и её спасительницей стали очень тесными, и в конце концов она получила Становление.

После того, как её сир вступила в конфликт с местными шабашитами, Аделаида залегла на дно. Она питалась в основном на моряках, завела несколько знакомств среди Каинитов города, но в целом держалась сама по себе. Иногда её вынуждали номинально выказывать лояльность Шабашу, однако она никогда не уделяла этой секте особого внимания. Такое положение дел сохранялось почти век – Аделаида пряталась от контролировавших город шабашитов и время от времени вымещала свою ненависть к «другим детям» на смертных жертвах; но теперь она была достаточно осторожна, чтобы делать это вдали от собственного убежища.

Потом направление ветра поменялось – пришла Камарилья и изгнала Шабаш из города. Аделаиду это обрадовало. Она слышала о Башне Слоновой Кости от сира, и она казалась куда более мощным объединением Сородичей (или Каинитов, или как там ещё они себя называют), чем Шабаш. Хотя из-за полного безразличия к делу шабашитов Аделаида не принимала участия в сражении за Нью-Йорк, она решила, что новая власть придётся ей по вкусу, и стала искать других Сородичей, похожих на неё саму. Местные Малкавиане были немногочисленны и держались обособленно друг от друга, но другие Сородичи оказались более целеустремлёнными. Аделаида это оценила – верность целям она могла понять. Познакомившись с Тореадором по имени Томас Артуро, Аделаида выхлопотала себе второстепенное положение среди той элиты, что зарождалась в городской Камарилье.

За последние два года Аделаида безо всяких Уз крови влюбилась в Артуро настолько, что готова сделать ради него что угодно… и кое-что уже сделала. Тореадор далеко не глуп – ознакомившись с биографией Аделаиды, он взял её на

заметку. Ему известно о её склонности к убийству детей, и он намерен когда-нибудь найти этому её качеству применение. Сама Аделаида будет только рада помочь, – отношения с Артуро кажутся ей куда более тёплыми, чем они есть на самом деле.

Внешность: гибкая и беспокойная Аделаида выглядит так, словно постоянно находится на грани нервного срыва. Так оно и есть – когда она не спит (лицом вниз и глубоко, словно в торпоре), то находится в состоянии лихорадочного возбуждения. Аделаида одевается в причудливые закрытые платья, которые, возможно, когда-то были модными – а может быть, всегда казались столь же странными, как выглядят сейчас. Кружева, тяжёлая парча, декоративные зонты – всё зависит от времени года, но у Аделаиды больше одежды, чем она носит. Если бы Дэвис уделяла своей внешности хоть какое-то внимание, то была бы хороша собой, но поскольку она этого не делает, то выглядит немногим лучше бездомной. У неё молодое лицо; под размазанной помадой и устрашающими напластованиями румян скрываются действительно изящные черты. Ох, а *что* у неё с волосами…

Отыгрыш: это всё игра, и вы благодарны за то, что вас в неё допустили. В конце концов, в торпоре спать неприятно – кошмары заполняют вашу голову, а голоса убитых сосудов наперебой молят отпустить их. Прямо как дети. На самом деле именно поэтому вы убиваете детей: каждый ребёнок – это ваш ночной кошмар, принявший физическое воплощение. Да, это рациональное, осмысленное обоснование. Вполне подходящее.

При знакомстве с кем-то полагайтесь на инстинкты: они вас не подводят. После этого становитесь в своих отношениях с этим человеком или Сородичем всё более экзальтированной: пусть симпатия перерастает в любовь, недоверие – в паранойю, дружелюбие – в безграничную преданность, а неприязнь – в ненависть. Все эти эмоции основываются не на каких-то реальных поступках и событиях, а только на вашем первом впечатлении – но это важное впечатление…

Клан: Малкавианка
Сир: Лоретта Миллхэвен
Натура: Конформистка
Маска: Щёголь
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1867
Внешний возраст: чуть меньше 30
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Драка 2, Эмпатия 4, Хитрость 4
Навыки: Знание животных 1, Ремесло 3, Этикет 2, Исполнение 2, Скрытность 1
Познания: Академические 1, Финансы 2, Расследование 1, Законы 1, Лингвистика (голландский) 1, Медицина 3, Политика 1
Дисциплины: Прорицание 2, Помешательство 2, Доминирование 1, Затемнение 2
Дополнения: Связи 1, Слава 1, Стадо 1, Ресурсы 4, Слуги 1
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 1, Смелость 3
Мораль: Человечность 4
Сила воли: 4
Психозы: Маниакальная депрессия, кровавый анимизм
Примечание: Аделаида привязала к себе Узами крови многих анархов, ценящих великолепный вкус витэ Сородичей и считающих её безобидной сумасшедшей. Хотя реального влияния среди анархов у неё нет, многие из них ринутся ей на помощь, если она окажется в трудной ситуации.

Носферату

Калеброс, бывший Князь

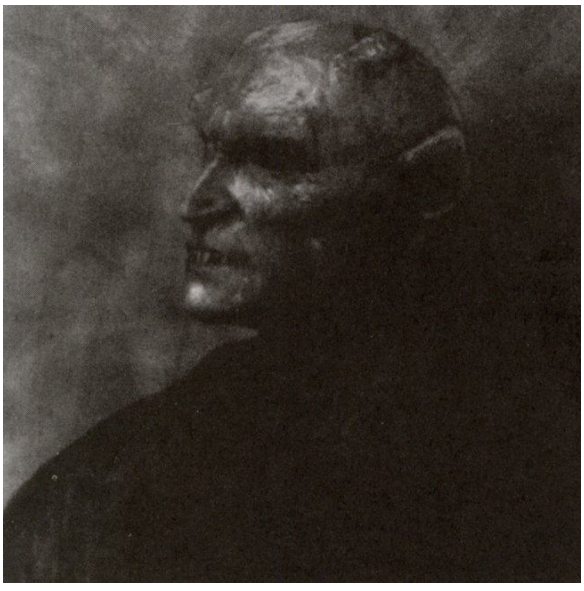
Предыстория: самый влиятельный Носферату Нового Света за последние полвека, – с момента исчезновения своего сира, – Калеброс удивительно малоизвестен среди соклановцев, и его это устраивает. Он поддерживает порядок в своём лабиринте под Манхэттеном, а заодно координирует планы и обменивается информацией с собратьями из Америки и некоторых стран Европы. С тех пор как он неохотно принял обязанности временного (теперь уже бывшего) Князя Нью-Йорка, Калеброс плохо спит днём.

Калеброс мало что помнит из своей смертной жизни. Носферату похитили его ещё ребёнком и долго держали в изоляции, прежде чем дать ему Становление. С его точки зрения, он всегда был Носферату, и неопределённость воспоминаний о смертных днях уберегает его от погружения в экзистенциальный ангст. Он существует, как типичный Сородич, и его усилия были вознаграждены – его статус планомерно повышался и среди соклановцев, и среди Проклятых в целом.

На посту временного Князя Нью-Йорка Калеброс занимался тем, что считал необходимым – выступал в качестве предводителя Сородичей города на случай осады в военное время. Он не питает иллюзий по этому поводу и понимает, что получил титул только с той целью, чтобы сплотить Камарилью и выступить в качестве мишени, отвлекающей на себя внимание Шабаша. Кое-кто может счесть такой молниеносный взлёт неслыханным прецедентом среди Сородичей, но Калеброс и его собратья-Носферату осознают истинную суть дела. Носферату советовались с архонтами и юстициариями, встречались с котериями будущих героев секты, координировали планы вместе с Тремерами и Вентру, действовали в качестве посредников в связях с Джованни и Последователями Сета, которые также называют Нью-Йорк своим домом.

Поэтому их крайне расстроило отречение Калеброса от власти над доменом. Он никогда по-настоящему и не желал её. Калеброс чувствовал себя заброшенным в Нью-Йорк по воле старейшин Камарильи, которым понадобился Князь, достаточно слабый, чтобы согласиться претворить в жизнь их тактические планы, но при этом достаточно уверенный в себе, чтобы создать впечатление, будто власть секты в городе крепка (и стать объектом ненависти для Шабаша, отвлекая его внимание от истинных предводителей сражения, отсиживающихся за кулисами).

Калеброс всё это время давал понять, что его правление будет кратким, но его отречение привело к расколу среди городских Носферату. Некоторые представители клана понимают его позицию и согласны с его решением покинуть пост Князя. Другие, более радикально настроенные, обвиняют в его отречении Камарилью, утверждая, что она выставила Калеброса дураком (а сам он позволил ей это сделать). Эти радикалы планируют сделать претендентом на власть в домене другого Носферату, используя короткое правление своего соклановца в качестве аргумента в пользу будущего кандидата.



Естественно, Калеброса всё это уже утомило. Он продолжает играть по тем правилам, которые ему навязали, и общается с разными Сородичами, которые могут стать примогенами после того, как в домене появится достойный Князь, но с нетерпением ждёт той ночи, когда сможет оставить весь этот политический балаган и вернуться в своё логово под городом. По мнению Калеброса, титул Князя для него всегда будет второстепенен – по крайней мере, до тех пор, пока дело касается клана Носферату. Во время своего правления он обнаружил в Нью-Йорке следы существа, которое, как он верит, является Никтуку – одним из легендарных слуг Патриарха Носферату, преследующим отвратительное потомство Старца. Нечто угрожает всему клану, и Калеброс всерьёз озабочен тем, что кое-кто готов поставить собственное выживание под угрозу ради сиюминутных политических игр.

Калеброс сохраняет значительное влияние среди Сородичей Нью-Йорка. Многие воспринимают его как защитника Камарильи, – даже те, кто испытывает некоторое недовольство сектой. Большинство разбирающихся в городских делах Не-мёртвых верят, что ни один Князь не сможет получить домен, не заручившись поддержкой Калеброса – если тот сочтёт кандидата нежелательным, то одним лишь словом сумеет обратить против него большую часть местных Сородичей. Хоть Калеброс и хранит молчание по этому поводу, теоретически это верно. Ради блага домена он поможет даже тому претенденту, который не будет нравиться ему лично, и не станет поддерживать Князя, который, с его точки зрения, не собирается заботиться о нуждах города. Это не означает, что Калеброс наивен или глуп – он достаточно опытен в политике Сородичей и Джихаде старейшин, чтобы понимать: никто не станет претендовать на какой-либо пост из чистого альтруизма. Он хорошо знает особенности природы Каинитов, но отказывается принимать меньшее из многих зол.

Внешность: Калеброс редко появляется среди людей или Сородичей за пределами своего подземного убежища, так что не испытывает необходимости скрывать облик, которым наделило его Проклятие: лысую, опухшую голову; широко расставленные и глубоко посаженные глаза, привычные к абсолютной или почти абсолютной тьме; пасть, полную кривых зубов, которые режут его дёсны и заставляют их постоянно кровоточить; горбатую спину; пальцы, увенчанные никогда не втягивающимися когтями, которые, впрочем, не мешают ему печатать на пишущей машинке «Смит-Корона». Искривлённый позвоночник и распухшие от артрита суставы причиняют Калебросу непомерную боль каждую ночь, вне зависимости от того, проявляет он активность или же (куда чаще) сидит за столом в убежище. Тем не менее, при необходимости он способен быстро передвигаться и давать решительный отпор противникам.

Отыгрыш: кое-кто из соклановцев считает вас трусом, но вы-то знаете, что каждый из бесчисленных отчётов, фотографий и газетных вырезок, хранящихся в вашем подземном убежище – часть общей мозаики, собрав которую, вы сможете спасти весь клан. Другие Сородичи принимают вас как должное, и это радует: в мире сейчас происходят куда более страшные вещи. Охранять от этих опасностей своих собратьев – ваш вечный нелёгкий труд. Такое впечатление, что вы просто променяли одну неизбежную ответственность на другую, и когда вы снова сможете посвятить Не-жизнь только себе самому, вы испытаете ни с чем не сравнимое облегчение.

Клан: Носферату
Сир: Августин
Натура: Мученик (иногда действует как Кающийся грешник)
Маска: Директор
Поколение: Девятое
Дата Становления: 1780
Внешний возраст: неопределим

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипуляция 5, Внешность 0

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 4

Таланты: Внимательность 4, Драка 4, Запугивание 3, Лидерство 3, Знание улиц 5, Хитрость 4

Навыки: Знание животных 3, Ремесло 1, Вождение 2, Фехтование 1, Исполнение 2, Безопасность 2, Скрытность 4, Выживание 3

Познания: Академические 4, Знание Камарильи 2, Компьютеры 1, Финансы 3, Расследование 5, Лингвистика (греческий, латынь, русский, испанский) 3, Оккультизм 3, Политика 4, Знание Шабаша 1, Наука 2, Знание канализации 3

Дисциплины: Анимализм 3, Прорицание 1, Стремительность 1, Стойкость 2, Затемнение 5, Могущество 3, Превращение 2

Дополнения: Клановый престиж 2, Связи 5, Стадо 3, Влияние 3, Ментор 5, Ресурсы 4, Статус 4

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 2

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 7

Примечание: «ментор» Калеброса – это несколько Сородичей, занимающих разное положение в высших эшелонах власти Камарильи. Да, они использовали его, но он об этом знает. Между Калебросом и его менторами возникло обоюдное уважение, – обе стороны признают, что вели себя так, как требовалось ради изгнания Шабаша.

Жерар Рафен, «Вонючий Дядюшка»

Предыстория: остров Эллис был воротами в Америку – с 1892 по 1924 годы 71% всех иммигрантов, приезжавших в США, принимались именно здесь. Был среди них и французский лудильщик по имени Жерар Рафен, рабочий средней квалификации, обосновавшийся в Нижнем Ист-Сайде. Его умение обращаться с техникой и сноровистость привлекли внимание Носферату, и очень скоро он оказался «завербован» в ряды Туннельных Крыс. Шабаш оставался преобладающей сектой в городе, и среди его членов Рафен тоже завёл немало знакомств. Носферату давно поддерживали по меньшей мере уважительные отношения со своими антитрибу, и Рафен не чувствовал необходимости демонстрировать верность секте, сражаясь с ними.

Время шло, технологии развивались, и Рафен очаровывался ими. Его убежище всегда было завалено научными журналами – “Popular Science”, “Physical Review” и так далее. Пока шабашиты буйствовали на поверхности, Рафен мало-помалу копил в логовах Носферату всякие, по его словам, «технические фиговины» – проводил в подземелья электричество, прокладывал линии связи, ставил охранные системы.

Продолжая «осовременивать» Носферату (и Носферату-антитрибу) Нью-Йорка, Рафен познакомился с апокрифическими преданиями о Никтуку и прочих ужасных созданиях. Эти легенды увлекли его не меньше, чем новые технологии, и вскоре он стал подлинным экспертом в данной области. Спустя некоторое время его интересы пересеклись – Рафен создал систему безопасности, чтобы защитить королевство Носферату от ужасов, угрожающих ему и на поверхности, и под землёй, и расставил различные ловушки, призванные остановить древнего хищника, преследующего Крыс.

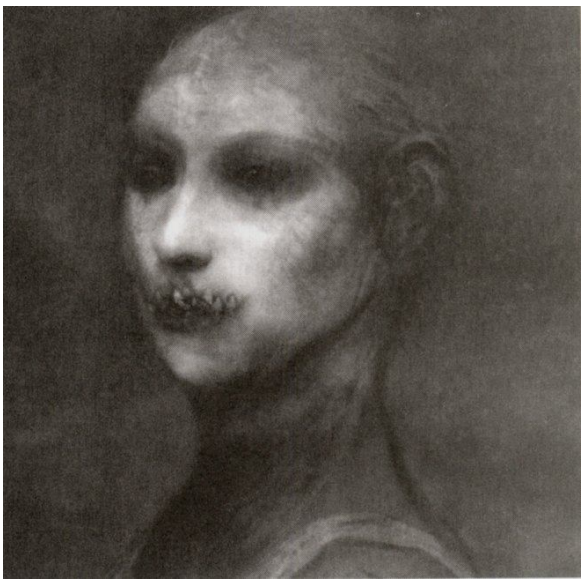
В 1970-х Рафен разработал компьютерную подсеть на базе военной сети Арпанет. С её помощью Носферату могли поддерживать связь незаметнее, чем по телефону. Вместе с товарищами и потомками (а заодно с рюкзаком, набитым деталями, мотками соединительного кабеля и медной проволоки) Рафен объездил всю страну, создавая новые узлы «Шрек.нета». Сеть объединила Носферату всех Соединённых Штатов. В нынешние ночи она существует в каче-

стве подсети Интернета и, следовательно, работает по всему миру.

Во время своих путешествий Рафен придумал себе «сценический образ». Конечно, Жерар снискал известность благодаря своим техническим навыкам, но таланты «Вонючего Дядюшки» были обширны, как сама Не-жизнь – этот персонаж воплощал всё, чем славились Носферату. В его образе Рафен мог странствовать где угодно; другие Сородичи прощали ему типичные для Носферату привычки, а сами Туннельные Крысы охотно пользовались его технической грамотностью и выслушивали его рассказы. Те, кто осмеливался встать у него на пути, могли распрощаться с Не-жизнью в мгновение ока (включая пару шерифов), и это позволяло Дядюшке ещё успешнее справляться со своей работой.

С приходом Камарильи в Нью-Йорк Рафен слегка остепенился, сосредоточив внимание на местных делах. Будущее клана Носферату в Нью-Йорке кажется мрачным, и Рафена это не устраивает, к тому же его более чем расстроило временное правление Калеброса. Поэтому он стал своего рода активистом, продвигающим интересы клана вместе с группой своих приверженцев и превращающим Носферату в заметную политическую силу. Его борьба против Никтуку также не утихает, и каждую ночь Рафен посвящает достижению одной из своих главных целей – а то и обеих сразу.

Находясь среди местных Носферату, Жерар Рафен сбрасывает маску «Вонючего Дядюшки» – её он приберегает для других Сородичей, к которым испытывает нешуточное презрение. В Камарилье, как бы то ни было, он известен именно под этим прозвищем, и когда он желает воспользоваться преимуществами своего статуса, его французский акцент моментально исчезает, и в ход идут гипертрофированные манеры типичного Носферату.



Внешность: Жерар серьёзно пострадал от эффектов Проклятия Носферату: у него огромные уши, голова, которую словно бы засушили на память какие-то дикари-каннибалы, и неестественно крошечный подбородок с торчащими на нём несколькими жёсткими волосками. Клочья засаленных волос покрывают его череп, но почти везде они скрыты усеивающими его голову нарывами. Входя в образ «Дядюшки», Рафен надевает грязный плащ и потрёпанную фетровую шляпу, становясь похожим на неухоженного старика. Он даже держит в кармане несколько конфет – «так проще детишек приманивать».

Отыгрыш: ваш образ «Дядюшки» представляет собой преувеличенную, карикатурную пародию на Носферату, предназначенную для того, чтобы отпугивать окружающих от человека, который прячется под маской. Все выходки «Дядюшки» гротескны: конфеты для детей в карманах, огромные пятна грязи на одежде, манера кашлять и плеваться, в которой нет нужды никому из Сородичей… Всё это призвано породить отвращение. Тогда вас оставят в покое, а может быть, вам даже удастся стребовать с них какую-нибудь услугу за то, чтобы вы убрались с глаз долой.

Но когда вы снова становитесь Жераром Рафеном, вы очень серьёзно ко всему относитесь. Носферату зажаты ме-

жду двумя угрозами, – политическими тенденциями, грозящими вновь сбросить их на традиционный уровень изгоев, и чудовищным каннибалом, рыскающим в их подземных лабиринтах. Вы хотите это как-то исправить. Вы устали от полумер и игры Носферату в «дядю Тома». Калеброс вызывает у вас особенный гнев. Его использовали, или он разрешил себя использовать, а Носферату это не принесло ничего хорошего. Сейчас уже нет времени сидеть и ждать, когда всё станет лучше. Настал час *сделать* всё лучше.

Клан: Носферату
Сир: Рэдклиф Зубастый (ныне покойный)
Натура: Педагог
Маска: Фанатик
Поколение: Девятое
Дата Становления: 1905
Внешний возраст: неопределим, но седые волосы наводят на мысль о достаточно зрелых годах, как минимум
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипуляция 3, Внешность 0
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 2
Таланты: Драка 4, Уклонение 4, Запугивание 2, Лидерство 2, Знание улиц 2, Хитрость 2
Навыки: Знание животных 2, Ремесло (починка) 4, Вождение 1, Стрельба 2, Фехтование 4, Безопасность 4, Скрытность 3, Выживание 2
Познания: Академические 1, Знание местности (Манхэттен, Нижний Ист-Сайд) 4, Знание Камарильи 2, Городские тайны 1, Компьютеры 5, Хакерство 4, Загадки 1, Расследование 2, Лингвистика (английский, испанский) 2, Оккультизм 3, Политика 2, Исследования 4, Знание Шабаша 2, Наука 2, Знание канализации 4
Дисциплины: Анимализм 2, Стойкость 3, Затемнение 4, Могущество 4
Дополнения: Связи 5, Ресурсы 4, Статус 2
Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 4, Смелость 4
Мораль: Человечность 6
Сила воли: 5

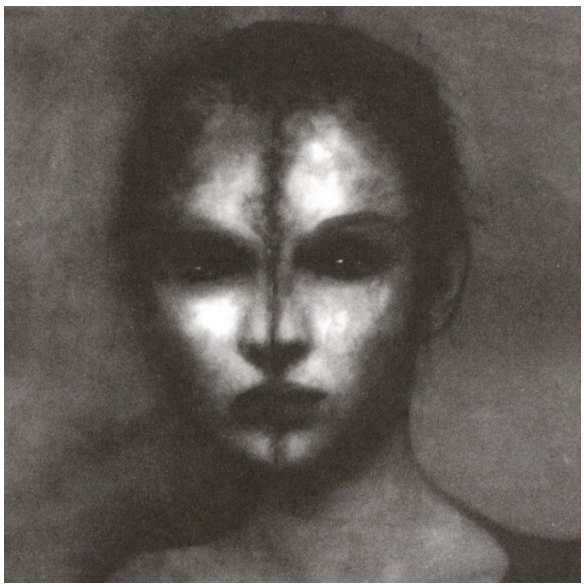
Близняшка

Предыстория: Близняшка получила Становление в Шабаше и должна была стать обычным пушечным мясом, но выделилась из общей массы благодаря таланту тактика. Используя Дисциплину Затемнение, Близняшка могла подкрадываться к своим будущим жертвам и затем внезапно возникать перед ними, отвлекая их внимание, пока остальные члены её стаи накидывались на несчастных сзади. Ей не потребовалось много времени, чтобы стать «истинной шабашиткой», но столь же скоро она начала чувствовать усталость от эгоистической и грубой философии секты.

Поэтому когда началась битва за Нью-Йорк, Близняшка одной из первых дезертировала из Шабаша и переметнулась на сторону Камарильи. Используя свою испытанную тактику, она обеспечила не одному шабашиту Окончательную Смерть в руках бойцов Камарильи.

За то время, что она провела в Нью-Йорке, Близняшке приходилось иметь дело с Жераром Рафеном, и когда пыль, поднятая в ходе сражения между сектами, улеглась, она поняла, что сочувствует его новым целям. Как раз в то время, когда ей начало казаться, что она сделала неправильный выбор, – Камарилья выглядела столь же мелочной и алчной, как Шабаш, – Рафен указал ей путь и помог осознать, что есть вещи, которые намного сильнее сближают Сородичей, чем принадлежность к сектам.

Близняшка не восторгается Рафеном, но искренне верит в него и в дело, сплотившее заговорщиков-Носферату. Она вызвалась быть глазами и ушами группы, используя свои умения, чтобы скрываться от взглядов – и становиться теми самыми «ушами», которые, согласно поговорке, есть у стен, когда ей удаётся выяснить, куда направляются другие



Сородичи, и прибыть на место назначения раньше них.

Сложные отношения Близняшки с сектами отчасти проявляются в том, что она отказывается охотиться на тех шабашитов, которые всё ещё скрываются в Нью-Йорке. Она считает, что это не её проблема, к тому же во время битвы за город она уже себя проявила. Она не чувствует никакой лояльности к Шабашу и не стыдится того, что предала его ради Камарильи, но такая работа ей не по нраву. Эта позиция беспокоит Рафена, и он втайне сомневается в верности Близняшки. Она в значительной степени ответственна за интриги заговорщиков против некоторых кандидатов в Князья, и если Близняшка действительно так своекорыстна, как представляется Рафену, он попытается найти ей замену – или хотя бы подыскать ей подходящего напарника, чтобы, как минимум, получить нужную информацию, если она вновь решит сменить сторону.

Внешность: имя этой назойливой заговорщицы происходит от одной особенности её внешности – Проклятие Носферату наделило её двумя лицами. Словно бы кто-то яростным ударом разрубил её голову топором, – точно посередине, сверху донизу, между глаз, – а затем рана будто бы «затянулась», и теперь в ужасной расщелине на лице Близняшки остался шрам. Она может шевелить своими рассечёнными губами, морщить разрубленный нос и пугать окружающих другими столь же неприятными способами. Обычно Близняшка носит одежду, украденную из прачечных, что придаёт ей неряшливый вид, тем более что отдельные части её гардероба не сочетаются между собой.

Отыгрыш: вы тот самый убийца, благодаря которому другим Сородичам становится известно о политических амбициях заговорщиков-Носферату. Пока что вы спокойно исполняете свой долг, собирая чужие секреты, копаясь в грязном белье и готовясь к той ночи, когда какого-то кандидата в Князья потребуется дискредитировать. Эта работа вызывает у вас злорадное удовлетворение, тем более что ваше плачевное состояние заставляет вас более чем неприязненно относиться к другим Сородичам, желающим навеки запечатать вас в отвратительных подземельях. В конце концов они сами там окажутся… вы об этом позаботитесь.

Клан: Носферату (антитрибу по Становлению, однако сейчас в Камарилье)
Сир: Рэдклиф Беззубый
Натура: Асоциал
Маска: Брюзга
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1964
Внешний возраст: неопределим
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 1, Манипуляция 2, Внешность 0
Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 2, Драка 1, Уклонение 3, Запугивание 1, Интрига 2, Попрошайничество 2, Поиск 3, Знание улиц 2
Навыки: Знание животных 1, Стрельба 1, Исполнение 1, Безопасность 4, Скрытность 5, Выживание 4
Познания: Знание местности (Манхэттен, Квинс, Бронкс, Бруклин) 4, Городские тайны 2, Компьютеры 2, Расследование 3, Оккультизм 2, Политика 2, Знание канализации 2

Дисциплины: Могущество 1, Затемнение 5, Власть над тенью 1
Дополнения: Клановый престиж 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 4
Мораль: Человечность 5
Сила воли: 4

Крид

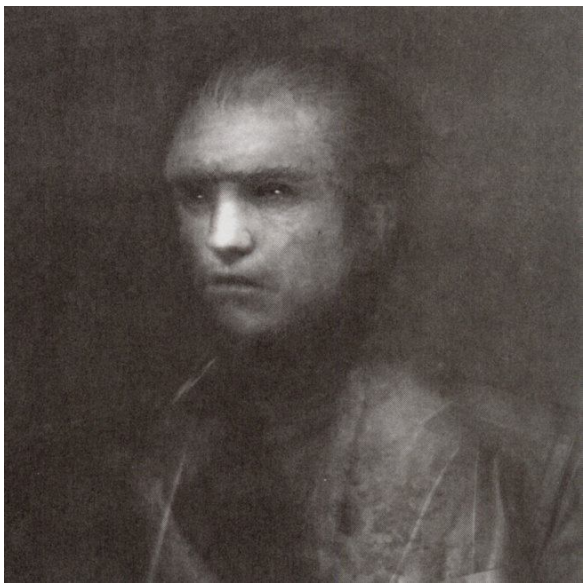
Предыстория: Фредди Паз считал Вест-Сайд и Южный Бронкс своей территорией. Представьте, как он удивился, узнав, что кто-то ещё заявил свои права на Вест-Сайд – кто-то не вполне живой. Фредди, «отправленный добровольцем» на войну между разными «семьями» Сородичей, быстро понял, что к чему. К счастью для него, отчаянные времена требовали отчаянных действий, и Камарилье, – «семье», за которую дрался он, – понадобились Сородичи, которые могли бы работать связными, поддерживая контакт с другими кровососами, когда пользоваться телефоном было невозможно. Фредди, – или Крид, как его назвал сир после Становления, – стал одним из таких посыльных, бегавших по поручениям военачальников во время битвы за Нью-Йорк и передававших рядовым бойцам их приказы.

В конце концов, конечно, сражение завершилось. Сир Крида был к нему равнодушен и вернулся в своё убежище за сотни миль от Нью-Йорка. Вест-Сайд и Бронкс всегда были для Фредди родным домом, и Крид решил остаться здесь. У него имелись кое-какие преимущества, которыми не располагали другие Носферату: он мог при случае сойти за человека (пусть и уродливого); он установил контакт с теми участниками битвы, которые могли получить власть в городе; наконец, – самое главное, – ему доверяли.

Однако Не-жизнь Сородичей не бывает лёгкой, а для Носферату она особенно тяжела. Другой представитель клана, Жерар Рафен, рассказал Криду о том, что Нью-Йорк был плохим местом для Крыс – не только из-за того, что политика неизбежно работала против них, но и потому, что некое существо охотилось на них под землёй. Крид, сохранивший некоторую часть революционного пыла, разгоревшегося в нём во время битвы, присоединился к Рафену и его заговорщикам, недовольным позицией Князя Калеброса.

Впрочем, Крид не полностью согласен с Рафеном в оценке ситуации. Калеброс не обманывал Носферату – его самого обвели вокруг пальца; а в появлении Никтуку никто не виноват, это дело самих Носферату. Крид сохраняет такую точку зрения в нынешние ночи, поддерживая цели заговорщиков, но не обязательно их доводы. Поэтому есть вероятность, что Крида убедят сменить сторону – пока стороны ещё две. На данный момент он служит посредником между Туннельными Крысами и более презентабельными кругами, выполняя те же обязанности, что и во время сражения. С этой работой он справляется хорошо, и она ему по-настоящему нравится.

Внешность: Крид, посредник между Носферату и миром, от которого они обречены вечно скрываться, претерпел лишь незначительные (по сравнению с другими соклановцами) внешние изменения. Он может сойти за человека, – смертные, возможно, даже проявят сочувствие к созданию, находящемуся в столь плачевном состоянии. Он выглядит неуклюжим дегенератом с низким лбом, кустистыми сросшимися бровями, неправильным прикусом и кривыми зубами. У него немного подпрыгивающая походка – невозможно определить, наигранная или обусловленная каким-то скрытым увечьем. Крид одевается в джинсы и футболки, подозрительно чистые для одного из подземных Носферату, но никто из Сородичей других кланов никогда не видел его убежища и не может сказать, вызвано это его аккуратностью или же он просто не обитает среди нечистот.



Отыгрыш: вы остаётесь несколько неотёсанным, но всё же ощущаете некоторую гордость – ведь вы так быстро стали дипломатом. Конечно, вы не какой-нибудь сладкоголосый Тореадор, но у вас есть то, чего у них нет – прямолинейность. Кое-какие детали вам приходится скрывать, но вы ведёте переговоры честно и высказываете свою позицию вполне определённо. Это часть вашего плана: вы хотите, чтобы другие Сородичи доверяли вам и вашей фракции, и намерены исполнять свои обещания. Тогда Сородичи будут думать, что Князь, поддержанный заговорщиками, окажется справедливым – кем бы он ни был на самом деле. К тому же если когда-то вам придётся кого-нибудь предать, вы всегда сможете это сделать.

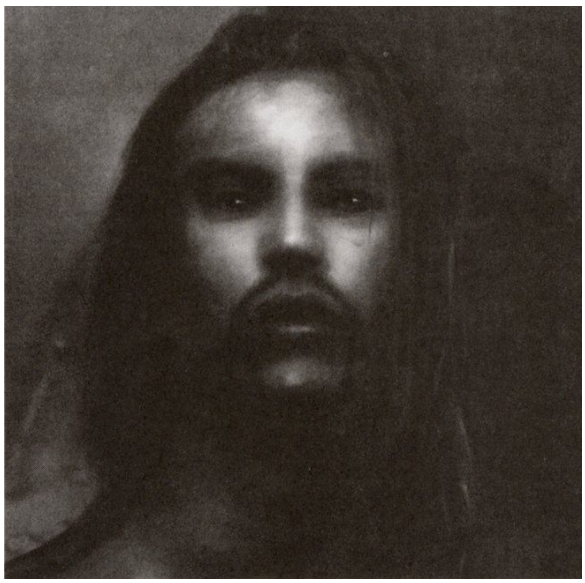
Клан: Носферату
Сир: Горбун Маллиган
Натура: Победитель
Маска: Архитектор
Поколение: Тринадцатое
Дата Становления: 1999
Внешний возраст: трудно определить, примерно от 27 до 37
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 2, Внешность 0
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Драка 2, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Знание улиц 3, Хитрость 3
Навыки: Знание животных 2, Вождение 3, Этикет 2, Исполнение 1, Скрытность 2
Познания: Академические 1, Знание местности 1, Компьютеры 1, Оккультизм 1, Политика 3
Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 1, Затемнение 1, Могущество 1
Дополнения: Ресурсы 2
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 4
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 4

Тореадоры

Кадир Аль-Асмей, шериф

Предыстория: при жизни – верноподданный Британской империи, Кадир вырос в индийском городе Лакхнау. Он происходил из семьи слуг и жил в относительном комфорте. Британские Вентру и Тореадоры питали к Индии немалый интерес, и кое-кто из них давал Становление местным жителям, чтобы укрепить успех колонизации. Семья Кадира служила лорду, поддерживавшему связи с такими Сородичами, и ночным наставником мальчика вскоре стал один из Тореадоров.

Кадир несколько десятилетий служил этому Тореадору и другим его соклановцам в качестве гуля, прежде чем «удостоиться» Становления в благодарность за успешные дипломатические переговоры с окрестными мятежниками. Однако вскоре после его Становления вспыхнуло восстание сипаев, и Кадир оказался вынужден сражаться против собственного народа. Хотя ситуация породила в нём смятение, искусственное чувство долга, навязанное ему вампирской натурой, взяло верх над национальной солидарностью. Индийцы, Бруха, смертные, Сородичи – все эти отличия отступали на второй план по сравнению с той верховной властью, которую он должен был защищать.



После подавления мятежа сир Кадира даровал ему свободу, предложил ему посетить сердце империи и снабдил рекомендательным письмом к Митре, Князю Лондона. Как ни жаль, Лондон пришёлся не по душе Кадиру, и он покинул город, проведя там всего лишь десять лет. Однако в Индию ему тоже не хотелось возвращаться – он не желал вновь пробуждать в себе болезненное сожаление, возникшее после участия в подавлении сипайского восстания. Не то чтобы он сочувствовал мятежникам, вовсе нет, но сам факт того, что дело дошло до кровопролития, вызывал у него печаль, которую он стал осознавать только теперь. Прежде чем уехать из Лондона, он встретился с Доном Серро, юстициарием клана Бруха. Тот успокоил его, сказав, что не испытывает к Кадиру враждебности из-за того, что он усмирял бунт, за которым стояли Бруха, – проблема заключалась в самом мятеже, с ним Кадир и разбирался. Эта беседа глубоко впечатлила Аль-Асмея, пришедшего к тем же выводам по беспокоившим его вопросам. Да, конечно, кто ещё, кроме его соплеменников-индийцев, мог взбунтоваться в Лакхнау? Он понял это, поблагодарил Дона Серро и даже недолгое время служил у него архонтом, прежде чем отправиться в Новый Свет, чтобы «начать всё с чистого листа».

С тех пор Кадир сделался воплощением чувства долга. Камарилья это понимала и не стеснялась подкидывать ему грязную работу, обещая в обмен престиж и титулы. Его обязанности были не столько унизительными, сколько сомнительными с этической точки зрения – Кадиру приходилось «обеспечивать молчание» проблемных Сородичей, воевать с Шабашем и не раз принимать должности чистильщика и шерифа. Услышав о подготовке похода на Нью-Йорк, он пожелал принять в нём участие, надеясь, что это будет его последняя миссия на службе у Камарильи, после завершения которой он наконец получит собственный домен. За годы службы секте его Человечность заметно истончилась, и теперь ему хотелось поработать на самого себя.

Однако после окончания битвы за Нью-Йорк Кадир в очередной раз привлёк внимание столпов Камарильи – теперь им хотелось, чтобы он помог обеспечить порядок в отвоёванном городе. Кадир неохотно принял должность шерифа от Калеброса, а когда Князь объявил о сложении полномочий, изумился не менее всех остальных. По его мнению, именно в подобных вещах кроется различие между такими Сородичами, как он сам, и теми, что рангом пониже. Он не злится на Калеброса из-за его решения, но всё же полагает, что Носферату слишком рано отрёкся от своего долга. Если бы он хотя бы взрастил себе достойного преемника, город сейчас не находился бы в подвешенном состоянии.

Но Кадир продолжает исполнять обязанности шерифа – ведь он должен это делать. И он вынужден наблюдать, как с каждой ночью последние частицы его милосердия и человеческих чувств постепенно улетучиваются, и внутри остаётся только Зверь.

Втайне Кадир отчаянно надеялся на то, что ему удастся как-нибудь спасти остатки своей личности, прежде чем его преемнику придётся открыть на него охоту. Такая возможность ему представилась, когда один из героев войны с Шабашем, Тео Белл, предложил ему

использовать свой опыт для обретения титула Князя. Это позволило бы ему и дальше работать на благо Камарильи, но избавило бы от расшатывающих Человечность обязанностей шерифа. Хотя позднее энтузиазм Белла несколько поостыл, Кадир принял это решение ради себя самого. Даже если он не сумеет стать Князем, неважно – у него появится шанс сложить с себя должность шерифа, получить собственный домен и уйти на покой, как ему всегда и хотелось.

Появится ли?..

Внешность: у Кадира настолько яркая внешность, что его можно принять за восточного султана. У него чёрные вьющиеся волосы до плеч и жестокая линия широкого рта, а нижнюю часть лица под острым носом украшает ухоженная эспаньолка. Встречаясь с кем-либо впервые, он смотрит на собеседника с подозрением. Кадир носит дорогие костюмы и хорошие швейцарские часы, даже когда находится при исполнении.

Отыгрыш: беспорядок в неустойчивом домене Камарильи привлечёт внимание Шабаша, который попробует его отобрать, и ваша задача состоит в том, чтобы этого не допустить. К этой своей обязанности вы относитесь *очень* серьёзно. Вместо того чтобы хвалиться своими подвигами и запугивать окружающих, вы впечатляете Сородичей важностью общественной миссии Камарильи. Если другие варианты не проходят, вы переходите к физическим действиям, но только в том случае, когда преимущество на вашей стороне. Да, некоторые из ваших обязанностей отвратительны, но это просто своего рода соглашение – исполняя их, вы доказываете свою преданность и подаёте другим пример.

Клан: Тореадор
Сир: Наср Раманатхан
Натура: Директор
Маска: Судья
Поколение: Девятое
Дата Становления: 1853
Внешний возраст: около 40
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 3, Внешность 3
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 3, Атлетика 4, Драка 3, Уклонение 5, Эмпатия 1, Экспрессия 1, Изящество 2, Допрос 4, Запугивание 3, Интуиция 2, Лидерство 1, Поиск 2, Знание улиц 2, Хитрость 2
Навыки: Маскировка 1, Вождение 3, Этикет 2, Стрельба 2, Фехтование 4, Безопасность 2, Скрытность 2, Выживание 3
Познания: Академические 3, Знание Камарильи 3, Финансы 1, Расследование 4, Законы 3, Лингвистика 3 (кантонский диалект китайского, английский, корейский, испанский), Медицина 1, Оккультизм 1, Политика 2, Знание Шабаша 1, Наука 1
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 3, Стойкость 3, Затемнение 1, Некромантия 1, Присутствие 4
Пути Некромантии: Путь Склепа 1
Дополнения: Связи 5, Стадо 1, Ресурсы 3, Статус 3
Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 4, Смелость 5
Мораль: Человечность 4
Сила воли: 7

Иветта Печальная

Предыстория: когда довольно известный скрипач-Тореадор Тамошиус впервые прибыл в Америку, он ненадолго задержался в Нью-Йорке. Прежде чем последовать за многими своими соотечественниками в Чикаго (и заодно сбежать от жуткого Шабаша), Тамошиус даже обдумывал возможность остаться в городе, и всего лишь через год после приезда дал Становление Иветте, – скрипачке, к чьей игре он прислушивался, стоя под окнами дома в Бруклине, где жила её семья, с тех пор как приехал в город. Однако вскоре Тамошиус понял, что в Нью-Йорке ему не нравится, и улизнул оттуда, бросив

своё ошеломлённое Дитя на произвол судьбы.

Иветта, опечаленная своим новым состоянием, также скрылась. Её семья пришла в отчаяние, решив, что она была убита, похищена или стала жертвой ещё какого-то преступления. На самом деле Иветта сбежала на Манхэттен, где проводила ночи, скрываясь от вампиров Шабаша и играя на скрипке – это была единственная составляющая смертной жизни, которую она могла сохранить.

Существование в виде Сородича оказалось для Иветты непосильным, и её эмоциональная реакция на новое состояние привела к тому, что она часто стала впадать в торпор; она просыпалась в полной прострации, некоторое время бродила по ночным улицам и вновь забывалась холодным сном.

Сородичи приходили в Не-жизнь Иветты и уходили из неё. Она познакомилась кое с кем, и большинству нравилось, как она играет на своём инструменте, но ни они, ни их общество в целом не нуждались в ней самой. Каждую ночь она встречала в одиночестве, даже если заводила любовников, и в конце концов, спустя недолгое время, снова соскальзывала в торпор.

Потом она увидела Леонарда. Однажды вечером, слоняясь по Центральному вокзалу в поисках пропитания, Иветта заметила мужчину, сошедшего с поезда, который только что прибыл откуда-то с севера – и застыла, очарованная. Она немедленно влюбилась в него; её душа пела, словно то, чего она так долго ждала, наконец явилось к ней. Улыбнувшись впервые за целый век, она бросилась к мужчине, чтобы познакомиться с ним, но резко остановилась – ведь это было безумием! Разве могла она, Сородич, просто подойти к какому-нибудь бедному смертному на вокзале и заявить, что влюбилась?

Тогда она быстро составила план. Проскользнув мимо мужчины, она зашла в переход, где он обязательно должен был пройти, достала из футляра скрипку и заиграла самый страстный концерт, который когда-либо вырывался из-под её смычка. Конечно, думала она, как только мужчина услышит её музыку, он неизбежно полюбит её, и они смогут провести вечность, наслаждаясь обществом друг друга.

Но когда мужчина прошёл мимо, Иветта поняла, что он не слышал её. Может быть, из-за гула поездов или гомона толпы, решила она… но затем разглядела у него на груди маленькую грифельную дощечку. Мужчина был глух. Сокрушённая и потерявшая последнюю возможность выразить свои чувства единственному человеку, который внезапно вызвал в ней отклик, Иветта вернулась в убежище и снова погрузилась в торпор.

Недавно она проснулась. Город перешёл от Шабаша к Камарилье, однако она даже не заметила этого. Руководствуясь видениями, пришедшими к ней во сне, она проследила за своим возлюбленным и выяснила, что он теперь живёт в дешёвой каморке где-то в Квинсе. Наведя кое-какие справки, Иветта узнала, что мужчину зовут Леонард, однако она так и не представляет себе, как может

к нему приблизиться. Она обдумывала возможность просто прийти к нему и представиться, а потом подстроить всё так, чтобы они столкнулись снова – однако ничего из того, что она способна сделать, не выразит её настоящие чувства. Как бы ей дать понять Леонарду, что она здесь, рядом?..

Внешность: даже после Становления смуглая кожа Иветты не побледнела (она была такой всегда, но Иветта не располагает точными сведениями о своём происхождении). У неё кудрявые волосы, которые сильно путаются, если их регулярно не расчёсывать. Самая яркая часть её внешности – огромные карие глаза; у неё печальная линия рта и немного крючковатый нос. Иветта, как правило, одевается в неофициальном стиле и носит штаны и кардиганы, которые ей великоваты. Однако когда ей предстоит выступать перед публикой, она уделяет своей внешности немало внимания, как будто хочет эффектным видом сгладить впечатление от возможных ошибок (хотя она почти их не допускает).

Отыгрыш: особого смысла в том, чтобы просыпаться ночь за ночью, нет, но вы продолжаете это делать просто по привычке. Время от времени вы пробуждаетесь со слабым проблеском надежды перед глазами, – иногда от сна, в котором Леонард может слышать, иногда без особых причин, – но столкновение с реальностью развеивает ваш энтузиазм. Даже другим Сородичам не очень приятно находиться рядом с вами – вы настолько угрюмы, что они тоже начинают чувствовать уныние. Вы не делаете этого специально, так получается. И вы просто не знаете, сколько ещё сможете выдерживать эту Не-жизнь.

Клан: Тореадор
Сир: Тамошиус Кушлейка (ныне покойный)
Натура: Ребёнок
Маска: Одиночка
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1891
Внешний возраст: примерно 18
Физические атрибуты: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипуляция 2, Внешность 3
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Эмпатия 1, Экспрессия 3, Знание улиц 1, Хитрость 1
Навыки: Этикет 1, Стрельба 1, Исполнение (скрипка) 4, Выживание (в городе) 4
Познания: Расследование 2, Лингвистика 1 (литовский), Оккультизм 2
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 2
Дополнения: Слава 1, Ресурсы 1, Статус 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 1, Смелость 2
Мораль: Человечность 4
Психоз: Депрессия (применяются правила для маниакально-депрессивного психоза, но отыгрывается только его депрессивная стадия)
Сила воли: 3

Примечание: Иветта была тем самым Сородичем, который спас Екатерину от Окончательной Смерти в суматохе, поднявшейся после того, как Чёрная Рука едва не убила епископа. Она прибилась к группе Каинитов, направлявшихся на *Palla Grande*, видела, как развивались события, и бросилась на помощь павшей Екатерине, оттащив её в безопасное место. Она и сама не понимает, зачем это сделала – возможно, в порыве несвойственного ей сочувствия она решила спасти Каинитку от ужасной гибели (а ведь она даже не знала её имени – только то, что она епископ). Лишь оторванность Иветты от общества Сородичей мешает ей встретить Кэтрин и узнать Екатерину – и она, безусловно, вспомнит её лицо, если вновь где-то увидит.

Тремеры и их Горгульи

Эйслинг Старбридж, верховный регент Капеллы Пяти Районов

Предыстория: Эйслинг родилась в северной части Нью-Йорка в 1890 году; её отец был банкиром. Мать Эйслинг умерла, когда девочке было всего два года, и отец предпочёл позволить дочери шалить напропалую вместе с братьями и не стал продолжать робкие попытки своей покойной жены как-то воспитать её. Оказавшись на долгое время предоставленной самой себе, Эйслинг увлеклась мистикой (ведь её с младых ногтей растили в традициях католической веры) и изучала всё, что считала нужным, лишь бы узнать побольше. Она самостоятельно выучила латынь и греческий, чтобы читать книги по оккультизму из церковной библиотеки, которые по её просьбе приносил домой старший брат. Она не только читала, но также участвовала в спиритических сеансах и переписывалась со многими оккультистами, многие из которых не догадывались, что общаются с девочкой-подростком. Когда до родственников её матери дошли слухи о том, что Эйслинг приняла приглашение в какое-то «Общество Просветлённых», – или что-то ещё в том же духе, – они возмутились и хором приказали девушке закончить школу. Но вместо этого Эйслинг воспользовалась деньгами из своего трастового фонда и покинула викторианскую Америку ради декадентствующего Лондона.

В Лондоне рубежа веков Эйслинг стала вхожа в оккультные круги, и её обширные познания привлекли внимание многих мистиков, включая Алистера Кроули. Её гениальность заметил и кое-кто ещё – будущий сир Эйслинг, Люсьен де Мопассан, встретился с ней в спиритическом клубе, и между ними возникли тесные доверительные отношения. В 1910 году Кроули, которого, возможно, раздражало, что девушка, которая была настолько младше него, но при этом настолько лучше разбиралась в герметических премудростях и привлекала намного больше внимания своей учёностью, потребовал, чтобы Эйслинг стала его новой Багряной Женой. По сути, он хотел, чтобы она согласилась с ним переспать против своей воли. Люсьен, уже рассматривавший Эйслинг в качестве потенциального Дитя, увёз её из Лондона, прочь от Кроули; вдвоём они отправились в путешествие по Европе и Ближнему Востоку, в ходе которого Мопассан втайне проверял, пригодна ли девушка к Становлению в клане Тремер. Удовлетворившись тем, что увидел, он привёз её в Вену – чтобы Становить и представить соклановцам.

В течение следующих трёх десятилетий Дитя и сир работали свободными агентами, помогая капеллам обмениваться сообщениями, основывать библиотеки и проводя расследования по поручениям Совета Семи. Вторая мировая надолго разделила их – Эйслинг в это время следила за порядком в капеллах Нюрнберга, Варшавы, Кракова и Дрездена. Её высокопоставленные друзья часто не понимали, что с ней делать: она не одобряла ту поддержку, которую Тремеры оказывали нацистскому режиму, и это было невыносимо для них, но в то же время она безукоризненно выполнила миссию по сохранению сокровищ капелл, расположенных в зоне военных действий, во время авианалётов Союзников.

В 1948 году её сир и давний соратник внезапно пропал, выполняя задание, предположительно порученное ему Советом Семи. Если верить некоторым слухам, ходящим на вершине Пирамиды, сама Мирлинда направила талантливую неонатку в Америку, надеясь, что это несколько развеет её печаль. Комментарии Эйслинг относительно слушаний по делу МакКарти и «Эры Водолея» известны как ключевые исследования того времени как внутри клана, так и вне его. Она уверена, что узнает или услышит о гибели своего сира, однако даже сейчас

продолжает искать хоть какую-то информацию о нём.

Последним городом, в котором задержалась Эйслинг, была Атланта, где она служила помощницей регента, пока её внезапно не вызвали в Нью-Йорк. Её назначили на ту должность, которую она занимает ныне, после того, как кто-то развеял прах её предшественника над Шипсхед-Бэй. Благодаря своей репутации и со всеобщего согласия Эйслинг была возведена в регенты в ноябре 1996 года.

Вследствие ряда причин Эйслинг превосходно приспособлена к работе в Нью-Йорке. Время, проведённое ею в Восточной Европе, хорошее знание венгерского и обширные познания во всём, что касается Цимисхов, делают её отличным оружием против Извергов. В годы Второй мировой Эйслинг доказала, что обладает находчивостью и знает, как позаботиться о себе в военное время. Она достаточно молода, чтобы высшие эшелоны могли ею пожертвовать, и достаточно стара, чтобы к её рангу и опыту относились всерьёз. В отличие от большинства своих современников, она не презирает Шабаш бездумно – у неё свои счёты к этой секте, и она точно знает, за какие преступления мстит ей. Она согласна со старой пословицей, согласно которой тот, кто ненавидит своих врагов без причины, сам становится похожим на них, и тщательно следит за тем, чтобы не вести себя подобным образом.

Недавно кое-кто из вышестоящих стал поглядывать на Старбридж с подозрением. Она один из самых популярных и быстро набирающих силу регентов, и у неё много высокопоставленных друзей внутри и вне клана. Она без особых раздумий заключает соглашения с другими Сородичами, пренебрегая традиционной для Тремеров замкнутостью. Эйслинг внесла личный вклад в битву за Нью-Йорк – благодаря тауматургической поддержке физических атак других кланов были совершены несколько важных убийств и захватов в плен. Более того, ей удалось всё это время избегать полных Уз крови с Советом Семи, и кое-кто опасается, что длительная работа в качестве свободного агента серьёзно ослабила ту связь с кланом, которая возникла после её Становления.

Так или иначе, кое-кто из тех, кто неодобрительно смотрит на успехи Старбридж, принадлежат к высшим слоям среди Тремеров. По мнению некоторых представителей «старой гвардии», Эйслинг – использованный инструмент, и её нежелание претендовать на титул Князя тому свидетельство. Хотя у Тремеров есть ещё один сильный кандидат, сам факт того, что Эйслинг пренебрегает самым лакомым куском, вызывает у некоторых старейшин беспокойство. Другие считают, что её готовность к сотрудничеству с другими кланами говорит о равнодушии к делу Тремеров. Одно лишь известно точно: в грядущие ночи верность Эйслинг родному клану будет проверяться на прочность – как при помощи интриг внутри Капеллы Пяти Районов, так и с использованием постороннего влияния; Тремеры могут показать всем пример того, что может случиться с чересчур самостоятельным регентом.

Внешность: Эйслинг часто выглядит менее женственной, чем на самом деле – особенно когда она на заданиях. Она предпочитает строгие костюмы, когда

готовится к деловым встречам, и простую удобную одежду, когда работает в капелле. Выходя из убежища, она обычно надевает перчатки, скрывая антикварное золотое кольцо с выгравированным на нём словом «Вера», которое она носит на безымянном пальце левой руки. Эйслинг зачёсывает свои тёмно-русые волосы назад и время от времени надевает очки.

Отыгрыш: ничего не принимайте на веру. Вы доверяете другим, но лишь до определённой степени, и обладаете пытливым умом, ничего не принимающим как должное – даже ту «правду», которую вам внушают вышестоящие. Вы трудитесь над решением поставленных перед вами задач до тех пор, пока сами не оказываетесь удовлетворены результатом, что бы для этого ни потребовалось. Вы выносите какой-то опыт из *каждого* задания, которое выполняете, – информацию, союз с кем-то из другого клана, обычные знания. Вам хорошо известно, что те, кто не одобряет ваши методы, следят за вами, и вы всегда готовы оправдать себя. Любая преграда на вашем пути служит для того, чтобы преодолеть или обойти её, но ни одна из них вас не остановит. И вы ищете любую информацию о Люсьене.

Клан: Тремер
Сир: Люсьен де Мопассан
Натура: Асоциал
Маска: Традиционалист
Поколение: Девятое
Дата Становления: 1911
Внешний возраст: около 25
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 3, Внешность 3
Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 3
Таланты: Внимательность 4, Атлетика 3, Уклонение 5, Эмпатия 2, Запугивание 2, Лидерство 3, Знание улиц 2, Хитрость 4
Навыки: Маскировка 3, Вождение 1, Этикет 3, Стрельба 3, Фехтование 2, Безопасность 1, Скрытность 3, Выживание 1
Познания: Академические 4, Бюрократия 2, Знание Камарильи 3, Знание клана Тремер 3, Компьютеры 1, История 3, Расследование 4, Законы 1, Лингвистика 5 (арабский, кантонский диалект китайского, голландский, французский, немецкий, греческий, иврит, венгерский, японский, латынь, мандаринский диалект китайского, португальский, цыганский, санскрит, испанский, идиш), Оккультизм 5, Политика 2, Знание Шабаша 3, Наука 2
Дисциплины: Прорицание 5, Стремительность 2, Доминирование 3, Стойкость 2, Затемнение 2, Тауматургия 5
Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Движение Разума 5, Призывание Огней 4, Владычество над Элементами 3, Контрмагия 2, Управление Духами 2, Техномантия 3
Дополнения: Союзники 4, Клановый престиж 2, Связи 2, Влияние 3, Ментор 5, Ресурсы 4, Статус 2
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 4
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 9
Достоинства: Чувство времени, Прирождённый лингвист

Эугенио Эстевес («Джинн»)

Предыстория: в день, когда Эугенио Эстевесу исполнилось восемь лет, родители отдали его колдуну, чей замок возвышался всего в нескольких милях от их скромной фермы в земледельческой области Испании. Таков был обычай – каждые несколько лет старый чернокнижник забирал из окрестных деревень мальчика, который должен был ему прислуживать, и в конечном счёте несчастные дети пропадали без следа. Однако никто из местных жителей не желал навлекать на себя гнев колдуна, поэтому они выполняли его жуткие требования.

Впрочем, от Эугенио чародей получил больше пользы, чем изначально рас-

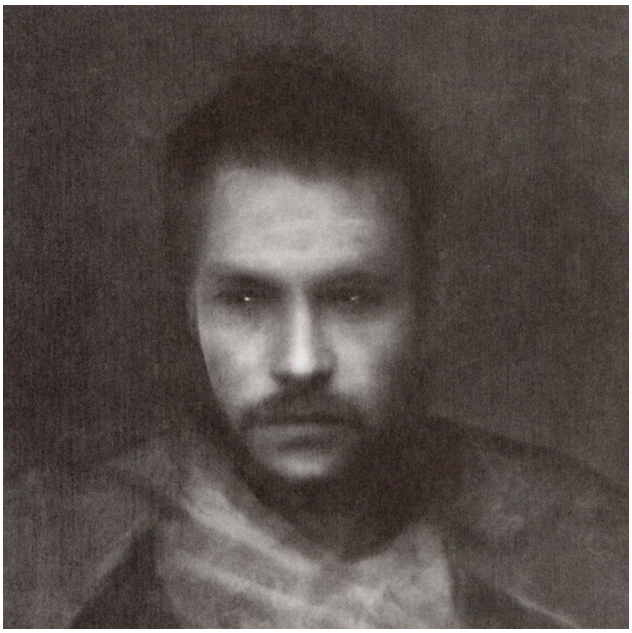
считывал. Мальчик оказался очень смышлёным для своего возраста и постоянно задавал вопросы. Убирая помещения после ночных изысканий колдуна, он многое узнал о философии Тауматургии. Он читал книги, хранившиеся у чернокнижника на полках, и изучал формулы, обнаруженные среди записей в его лаборатории. Повзрослев, он вслед за старым учёным углубился в исследование иудейской религии. К моменту совершеннолетия Эугенио из слуги мага превратился в его протеже. Вместо того чтобы выпить его досуха, колдун оставил его при себе в качестве ученика и дал ему Становление.

История карьерного роста Эугенио среди Тремеров напоминает притчу о блудном сыне. Поначалу он сопровождал своего сира на собраниях клана в капеллах, где повстречал других членов Пирамиды. Распрощавшись с сиром, он присоединился к капелле в городе Толедо, где изучал способы призывания духов (и заслужил своё прозвище). Познания в Тауматургии обеспечили ему быстрое продвижение: вскоре он получил статус регента.

Вышестоящие Тремеры, следившие за успехами Эугенио, разрешили ему основать собственную капеллу. В течение нескольких лет он странствовал по миру, ища, где бы возвести новый оплот оккультной мудрости, но ни одно место не отвечало его запросам. Тогда он вернулся в Испанию, в свою прежнюю капеллу, и опубликовал там собрание писем на тему духовной Тауматургии, которыми обменивался с сиром.

Планы Камарильи относительно Нью-Йорка вызвали у Эстевеса интерес, и он использовал подвернувшуюся возможность основать там капеллу. В сотрудничестве с Эйслинг Старбридж «Джинн» разработал концепцию малых капелл, управляемых одной центральной, координирующей их деятельность. Претворение этого плана в жизнь кардинально изменило его мировоззрение, и он забросил изучение Тауматургии, с головой окунувшись в городскую политику сразу после победы Камарильи. Хотя сначала он был регентом капеллы в Еврейском музее, менее чем через год Эугенио перебрался в апартаменты Мопассана, где мог сосредоточить внимание на политических интересах Тремеров. Но даже этого ему скоро стало недостаточно: отныне он больше увлекался непосредственно политическими играми, а не достижением целей клана.

В нынешние ночи Эугенио располагает обширными связями, однако его репутация внутри клана медленно сходит на нет. Послушники и младшие регенты Еврейского музея полностью списали его со счетов, а регент Кенилвортской капеллы Уэйнрайт проявляет по отношению к нему нескрываемую враждебность. «Джинн» позволил своим отношениям с соклановцами ухудшиться, хотя, поскольку замкнутые Тремеры обычно выступают единым фронтом против остальных кланов, со стороны кажется, будто он вполне неплохо выражает их общую позицию. Неизвестно, как долго Эугенио сможет поддерживать такое положение дел, но даже верховный регент Эйслинг Старбридж, его преданная союзница в былые ночи, сейчас начинает в нём сомневаться.



Внешность: смертная жизнь, наполненная физическим трудом, обеспечила Эугенио плотное телосложение. Он широкоплеч и весьма мускулист. Обычно он предпочитает столь любимые Тремерами строгие костюмы, но когда занимается ручной работой, надевает свободную и удобную одежду вроде джинсов и вязаных свитеров. «Джинн» достаточно высок – его рост составляет примерно шесть футов[22]. У него короткие чёрные волосы и карие глаза; обычно он носит усы.

Отыгрыш: политика заменила для вас былую страсть к кровавой магии. Другие Тремеры говорят правду: вы повернулись к своему клану спиной. Конечно, вы очень тщательно охраняете этот секрет, и это далеко не столь очевидно, как хотелось бы вашим противникам. Вы и Тремеры просто разошлись, переросли друг друга. Вы чувствуете, что другие кланы поступают именно так, но вам приходится осторожно выражать свои симпатии – если вы не будете этого делать, мигом наживёте множество врагов. Конечно, это главная угроза вашей мечте о титуле Князя. О, вы не попытаетесь стать Князем, пока не сделаетесь признанной частью системы. Примоген, сенешаль… Тоже неплохо звучит.

Клан: Тремер
Сир: Октавио Коррол
Натура: Асоциал
Маска: Архитектор
Поколение: Девятое
Дата Становления: 1876
Внешний возраст: чуть за 40
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 3
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Атлетика 1, Уклонение 2, Эмпатия 3, Экспрессия 1, Запугивание 1, Лидерство 3, Хитрость 3
Навыки: Вождение 1, Этикет 3, Стрельба 1, Фехтование 2, Исполнение 2, Безопасность 1, Скрытность 2, Выживание 1
Познания: Академические 4, Компьютеры 1, Финансы 4, Законы 1, Лингвистика 4 (арабский, английский, французский, немецкий, греческий, латынь, турецкий, мандаринский диалект китайского), Оккультизм 5, Политика 3, Наука 1
Дисциплины: Прорицание 4, Доминирование 2, Стойкость 3, Тауматургия 5
Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Управление Духами 5, Сосредоточение Разума 4, Путь Сотворения 4, Призывание Огней 3, Контрмагия 2
Дополнения: Союзники 2, Клановый престиж 2, Связи 4, Влияние 1, Ментор 1, Ресурсы 4, Слуги 1, Статус 2
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль: Человечность 6
Сила воли: 6

Лорд Эфраим Уэйнрайт («Бес»)

Предыстория: если бы не Становление в клане Тремер, судьба Эфраима Уэйнрайта могла бы стать столь же незавидной, как и участь других карликов, родившихся в Англии XIX века. Он мог бы просить подаяния на улице или выступать в кочевом цирке уродов. Но заезжий вельможа-Тремер из Ирландии ощутил несвойственное ему сочувствие к карлику и сделал его своим гулем. Отношения гуля и домитора переросли в некое извращённое послушничество – многие знакомые Лайла издевались над его «домашним гомункулом», а сам он поручал Эфраиму самую грязную работу.

Приученный к житейским тяготам Эфраим понял, что суровость, которую к нему проявляли, на самом деле была его дорогой к лучшей жизни. Продемонстрировав способности к некоторым особенно ценимым Лайлом отраслям оккультных наук, он получил Становление. Тауматургические задатки послужили ему спасением: из уродливого раба он превратился в многообещающего протеже.

[22] 183 см. – *Прим. перев.*

Вскоре Эфраим завершил своё ученичество, вернулся в Англию и устроил убежище в Лондоне. Там он приобрёл поместье, в котором продолжил изучать кровавую магию. Спустя некоторое время знания, полученные в ходе кабинетных исследований, вдохновили его отправиться за рубеж. В нынешние ночи он пользуется репутацией опытного путешественника, посетившего шесть континентов и планирующего посетить седьмой.

Эфраим Уэйнрайт – образец учёного, он постоянно стремится к новым открытиям или ставит под сомнение очередной мистический постулат. Он везде видит знамения и предсказания, которые тщательно записывает в чёрный блокнот. Его последняя работа, «Песни в канун Геенны», вызвала негодование как Камарильи в целом, так и ортодоксальных старейшин клана Тремер, которые сочли её провокационной и апокалипсической. Несмотря на это, познания Уэйнрайта в герметизме почти феноменальны. Практически сразу после переноса его капеллы в Соединённые Штаты он был возведён в высший круг таинств. Когда из Вены регенту Уэйнрайту пришло письмо с предложением возглавить новую престижную капеллу в Нью-Йорке, он согласился.

Приняв приглашение, регент Уэйнрайт возглавил Кенилворт, самый крупный оплот тремерской науки в составе Капеллы Пяти Районов. Однако всё не так гармонично, как могло бы показаться. В результате политических разногласий двое Сородичей, к которым Уэйнрайт не питает особого уважения, – Эйслинг Старбридж и Эугенио Эстевес, – формально оказались выше рангом, чем он сам. Действительно, Уэйнрайт вынужден отчитываться перед Старбридж, поскольку она верховный регент, а общее мнение клана Тремер озвучивает этот сибаритствующий мерзавец Эстевес. Даже внутри его собственной капеллы симпатии подопечных Эфраима к другим Тремерам угрожают разрушить хвалёное единство клана. Молодняк изучает «техномантию» и прочие извращённые формы колдовства, а кое-кто из младших регентов и продвинутых послушников открыто поддерживает либеральную политику Эстевеса и Старбридж.

Поэтому Уэйнрайт стремится выполнить задание, тайно порученное ему Веной. Он должен мало-помалу добиться падения Эйслинг Старбридж; в награду за это ему обещали верховное регентство в Капелле Пяти Районов. Эстевес Вену не волнует, однако Уэйнрайт считает, что если уж Старбридж нарушает моральный кодекс Тремеров, она могла сбить с праведного пути и других.

Внешность: рождённый карликом Бес примерно вполовину ниже других Сородичей. У него приплюснутый нос и уродливое лицо, которое он пытается скрыть при помощи викторианских очков. Бес предпочитает одеваться официально и недавно взял манеру надевать вечерний фрак даже при отходе к дневному сну. Он носит цилиндр даже в летний зной – говорят, внутри шляпы у него хранятся магические компоненты для ритуалов.

Отыгрыш: вы не терпите возражений от подчинённых и рассчитываете, что равные вам по рангу станут вести себя так же. Предательство – это для плебса. То, что делаете вы – не измена, а её предотвращение. Больше всего

в Нью-Йорке вас злит даже не то, что эти мошенники отвергают свой дом и клан, а то, что они ещё и *младше* вас. Сразу видно, что сиры не уделяли им достаточного внимания – избалованные Дети нынешних ночей жаждут власти и не остановятся перед тем, чтобы нарушить старые обычаи ради исполнения собственных желаний.

Клан: Тремер
Сир: Эйдан Лайл
Натура: Брюзга
Маска: Традиционалист
Поколение: Восьмое
Дата Становления: 1821
Внешний возраст: около 45
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипуляция 5, Внешность 1
Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 3
Таланты: Внимательность 1, Эмпатия 3, Экспрессия 4, Обучение 3, Запугивание 3, Лидерство 4 (подавление), Хитрость 4
Навыки: Ремесло 3, Этикет 4, Стрельба 1, Травничество 3, Медитация 3, Фехтование 1, Скрытность 1
Познания: Академические 4, Бюрократия 3, Знание Камарильи 1, Знание клана Тремер 4, Компьютеры 1, Загадки 3, История 3, Лингвистика 4 (комбинация древних мёртвых языков и современных – в разговорных вариантах для туристов), Оккультизм 5, Политика 3, Исследования 4, Наука 3
Дисциплины: Прорицание 5, Доминирование 4, Стойкость 3, Тауматургия 5
Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Алхимия 5, Призывание Огней 5, Движение Разума 5, Путь Сотворения 5, Контрмагия 4, Путь Домашнего Очага 4, Владычество над Элементами 3, Управление Духами 3, Сосредоточение Разума 2
Дополнения: Клановый престиж 2, Ментор 5, Ресурсы 4, Статус 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 4
Мораль: Человечность 5
Сила воли: 7

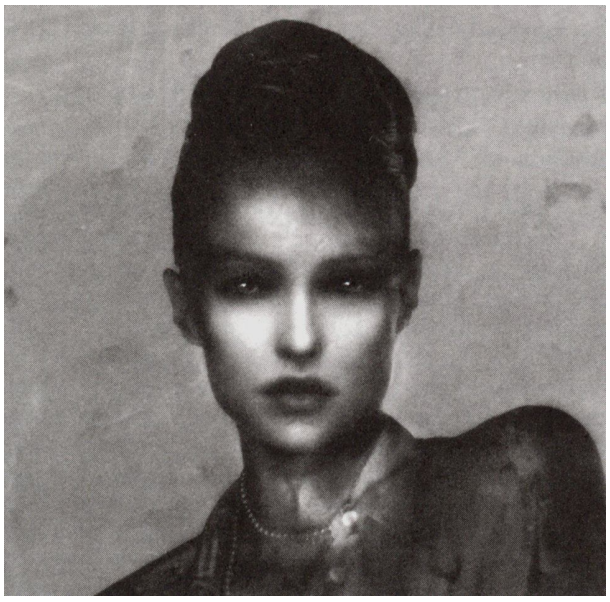
Масика Сейнт-Джон, создательница Камнета

Предыстория: послушники-Тремеры стремительно осваивают новые технологии и всё сильнее отдаляются от своих старейшин, которые часто не понимают вещей, которые неонатам кажутся совершенно естественными. Практически каждый Сородич, получивший Становление в последние десять лет, знает, что такое компьютер, умеет пользоваться телефоном и имеет (или имел когда-то) водительские права и удостоверение личности. Старейшин, попросту не поспевающих за современностью, это раздражает – они втайне опасаются той силы, которую неонаты приобретают за счёт всей этой техники, и поэтому не одобряют новшества. В свою очередь, неонаты, которых угнетает строгость многовекового уклада Камарильи, пользуются возможностью применить свои современные таланты, чтобы обеспечить себе нишу в тех областях, которые не интересуют старейшин – скажем, в сферах Интернет-коммуникации, исследований космоса или новейших биотехнологий. Масика была одной из таких разочарованных неонатов, – озлобленной послушницей с Мадагаскара с ограниченными возможностями развития, опытом работы преподавательницей информатики и регентом, который одновременно презирал её за умелое обращение с новыми технологиями и требовал, чтобы она помогала ему идти в ногу с остальным миром.

В 1998 году всё вдруг изменилось: Масика поделилась кое-какими своими теориями с другими послушниками, с которыми общалась через собственный Интернет-сервер. Основывая свои умозаключения на принципах цепной реакции и тождества, Масика предположила, что компьютер служит как бы продолжением разума пользователя – инструментом, расширяющим умственные возможности, который, следовательно, подвержен тауматургическим манипуляциям. Всего лишь за несколько месяцев она разработала основы нового Пути

Техномантии и в общих чертах объяснила их нескольким другим послушникам, прежде чем её (и их) регент узнал об этом.

Поначалу регент Масики испытывал соблазн покончить с юной мятежницей, но всё же признал, что у нового Пути есть потенциал, так что решил дождаться реакции понтификов и Совета Семи. К превеликому удивлению консервативных Тремеров, материалы о Пути были приняты архивом Фортшритта и признаны полезными, хотя отдельные лорды и регенты порой по-прежнему не одобряют Техномантию и отказываются пользоваться этой непонятной им отраслью Тауматургии. Среди других послушников Масика стала своего рода знаменитостью – она разработала совершенно новый Путь, отличный от всех иных направлений исследований, ни один послушник за последний век не совершал такого!.. Она была подобающим образом повышена в иерархии, но её регент продолжал пристально следить за тем, не проявит ли она какие-либо признаки неподчинения: он боялся того, чего не понимал, а у Масики теперь были союзники и приспешники, полагающие, что её разработки вскоре обеспечат ей более выгодную позицию.



В свою очередь, Масика продолжает поддерживать связь с другими Тремерами через Интернет, переписываясь с послушниками в чатах и обмениваясь с ними mp3-файлами не реже, чем тауматургическими ритуалами. Она оказалась в самом центре внимания, и многие старейшины обрушивают на неё все обвинения в своей неприспособленности к современности – она олицетворяет всё то, что умеют нынешние неонаты и не понимают старейшины. Это также означает, что от неё так просто не избавиться. Масика только сейчас осознала, что это приносит ей некоторое влияние, и в течение нескольких следующих лет она может отыскать новых союзников, чтобы основать радикальную фракцию для продвижения интересов таких же неонатов, как она сама. Или же она может решить, что иерархию не пересилить, и избрать более консервативный образ[23].

Исследователи Тауматургии отмечают, что разработка новых разновидностей кровавой магии часто требует долгих лет труда, а то и десятилетий изысканий и опытов. Возможно, Масика по-настоящему талантлива, но подозрительно настроенные Сородичи предполагают, что её открытие могло быть совершено не без посторонней помощи – и она может сама об этом не знать. Её регент определённо не обладал нужными для развития Техномантии навыками, но, вероятно, какой-нибудь Мафусаил совместил свои познания в Тауматургии с её опытом компьютерщицы… или она *и впрямь* настолько талантлива.

Кстати о регенте – Масика окончательно его утомила, когда он понял, что открытие ею Техномантии угрожает затмить похвалы, которых он сам удостоился за свои изыскания. Использовав старое знакомство, он перевёл её в Кенилвортскую капеллу Нью-Йорка. Разумеется, это было очевидное полити-

[23] Персонажи игроков могут оказаться вовлечены в эти события, и Масика может стать для них одновременно полезной знакомой и магнитом, притягивающим гнев старейшин. – *Прим. авт.*

канство, но Масика ничего не могла с этим поделать. Её новый регент, Эфраим Уэйнрайт, точь-в-точь такой, как о нём рассказывают – одержимый властью и грубый, но благодаря поддержке нескольких молодых Тремеров Масика стерпит его чванливость и предубеждённость.

По крайней мере, пока что стерпит.

Внешность: Масика – невысокая, усидчивая женщина с беспокойным взглядом, часто одевающаяся довольно неряшливо. В компании вышестоящих Тремеров или представителей других кланов она предпочитает стереотипный для её соклановцев строгий образ: костюмы тёмных тонов, собранные в пучок на затылке волосы и каменное лицо.

Отыгрыш: как правило, вы просто хотите заниматься тем же, чем и всегда – преподавать информатику на вечернем отделении, сидеть в Интернете, высказывать странные идеи в чатах, поддерживать комфортное существование. Теперь вы в центре внимания и не знаете, как с этим быть. Некоторые другие Сородичи решили «использовать» вас, но вы не собираетесь ни выступать с революционными речами ради чьих-то целей, ни отрекаться от собственных открытий.

Клан: Тремер
Сир: Антон Девро
Натура: Новатор
Маска: Традиционалистка
Поколение: Тринадцатое
Дата Становления: 1985
Внешний возраст: под 30
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 1
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 3, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 3, Атлетика 1, Эмпатия 3, Экспрессия 4, Обучение 2, Запугивание 1, Лидерство 3, Знание улиц 1, Хитрость 2
Навыки: Ремесло 3, Вождение 2, Этикет 2
Познания: Академические 3, Компьютеры 5 (программирование), Оккультизм 4 (Техномантия), Наука 4 (электротехника)
Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 1, Тауматургия 5
Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Техномантия 5
Дополнения: Союзники 2, Связи 4, Ресурсы 4, Слуги 1
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 4

Фербрух

Предыстория: созданный в лаборатории капеллы Тремеров, затерянной где-то в Карпатах, Фербрух практически ничего не знает о своей жизни и Не-жизни до превращения в Горгулью. Он помнит, что боялся странного замка на вершине скалы, но больше ничего об этом сказать не может.

Фербруха создали, чтобы он сражался с Цимисхами, продолжая вековечную местечковую войну между Тремерами и Извергами, позабытую всем остальным миром. Во время подготовки к участию в битве за Нью-Йорк американские Тремеры специально вызвали Фербруха из Трансильвании, чтобы использовать его опыт противостояния Цимисхам. Горгулья действовала не столь удачно, как предполагалось, – проницательные Тремеры объясняют это различиями в ландшафте и тактике Старого света и Нью-Йорка, – однако не один Изверг нашёл погибель в её каменных челюстях.

В нынешние ночи о Фербрухе все позабыли – в пылу характерной для Нью-Йорка политической возни его полезность осталась незамеченной. Только один Тремер в курсе, что Фербрух остался в городе и не был доставлен обратно в Карпаты – интендант капеллы в Еврейском музее. Этот Тремер приказал

Горгулье следить за апартаментами Мопассана и предоставлять детальные описания гостей, которых принимает Эугенио Эстевес. Очевидно, интендант не доверяет Эстевесу и хочет составить список Сородичей, с которыми тот сотрудничает.

Внешность: Фербрух словно бы высечен из пятнистого камня и выглядит тем самым отвратительным монстром, каким и должен казаться. Его – хотя в мужском роде о нём можно говорить лишь с оглядкой на его прошлое – тело слишком угловато даже для Горгульи. Тогда как большинство Горгулий хотя бы относительно гладки, Фербрух представляет собой нагромождение плоскостей и острых краёв. Глаза у него – будто два тёмных колодца. Рога, похожие на бараньи и доходящие до челюсти, растут из его макушки.

Отыгрыш: выполнение приказов Тремеров даёт вам цель существования, но не удовлетворение. Они управляют вами при помощи непонятных вам слов – «предательство», «опасение», «вероятное злоупотребление», которые всё же вызывают какой-то трепет в глубине вашего ума. Возможно, когда-то вы понимали, что стоит за этими понятиями, но сейчас это просто слова. Может быть, Тремеры удалили какую-то часть, отвечавшую за их восприятие, когда создавали вас. Это было бы мудро с их стороны.

Клан: Горгулья
Сир: нет (создан искусственно)
Натура: Конформист
Маска: Конформист
Поколение: Двенадцатое
Дата Становления: 1941
Внешний возраст: неопределим
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 1, Манипуляция 1, Внешность 0
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 2
Таланты: Драка 4, Уклонение 2, Запугивание 3
Навыки: Фехтование 4, Скрытность 2
Познания: Лингвистика 1 (английский), Оккультизм 1
Дисциплины: Полёт 1, Стойкость 5, Могущество 4, Висцератика 1
Дополнения: Стадо 2
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 5
Мораль: Человечность 3
Сила воли: 5
Примечание: Фербрух дал Становление двум Детям, которым приказал оставаться в Ван-Кортландт-Парке и не выдавать своего присутствия. Он Становил своё потомство, когда был независимым, и время от времени о нём забывает. Когда рассказчик решает задействовать Фербруха в хронике, он должен делать за него бросок Силы воли со сложностью 9 в начале каждой ночи. Набрав хотя бы три успеха, Фербрух получает свободу воли на эту ночь и однозначно вспоминает о существовании своих потомков. В противном случае он продолжает выполнять обязанности, порученные ему хозяином-Тремером, и рассказчик должен дождаться следующей ночи, чтобы у Фербруха появился шанс действовать самостоятельно.

Гарпии

Хотя эта группа Сородичей не является котерией в традиционном смысле слова, она объединена общей целью. Как и следовало ожидать, эта коалиция часто раскалывается в результате взаимных обид, насмешек и упражнений в иерархической акробатике. Однако у гарпий есть общий противник, и они редко отказывают себе в удовольствии унизить Сородича, не вхожего в их круг, прежде чем вновь переключиться друг на друга.

Гарпии располагают значительным общественным влиянием в Нью-Йорке, поскольку это очень фешенебельный домен. Молодые Сородичи особенно сильно зависят от их слов и суждений, поскольку в отсутствие Князя гарпии представляют те порядки, с которыми другим в конечном счёте придётся смириться, чтобы обрести здесь собственное место. Конечно, для гарпий это главное богатство, и тот факт, что остальные принимают их культурное превосходство, обеспечивает сохранение их преимущества.

Существует множество политических ситуаций, «требующих» вмешательства гарпий. Князь, не заручившийся их поддержкой перед тем, как требовать титул, вряд ли продержится долго – они просто доведут этого бедного глупца до бегства из домена своими насмешками. Конечно, это вовсе не означает, что они желают видеть на троне несвергаемого тирана, поскольку в таком случае их собственная власть была бы ограничена. По той же причине вполне возможно, что ещё больше гарпий появится в результате притока Сородичей в Нью-Йорк – но разделят ли они власть с этой группой или присоединятся к ней, неизвестно.

Мазз

Предыстория: Стивен Патрик Маслоу получил Становление более века тому назад – а некоторые старые привычки отмирают медленно. Англичанин, эмигрировавший в Соединённые Штаты, он ощутил собственное Явное Предначертание и отправился на Запад, где завёл короткий роман с женщиной, оказавшейся Сородичем и давшей ему Становление. Вскоре он впал в торпор после схватки с собственным сиром за право оставаться единственным Сородичем в городе.

Пробудившись от долгого сна, Мазз не отстал от времени. На самом деле, если не считать очевидного технического прогресса, мир за это время не так уж изменился, с его точки зрения, – полицейские остались жуликами и тупицами, так что любой, у кого есть должная сообразительность, может нарушать закон и получать от этого выгоду. Общество Сородичей также не особенно поменялось. Только на этот раз он не собирается отправляться в торпор.

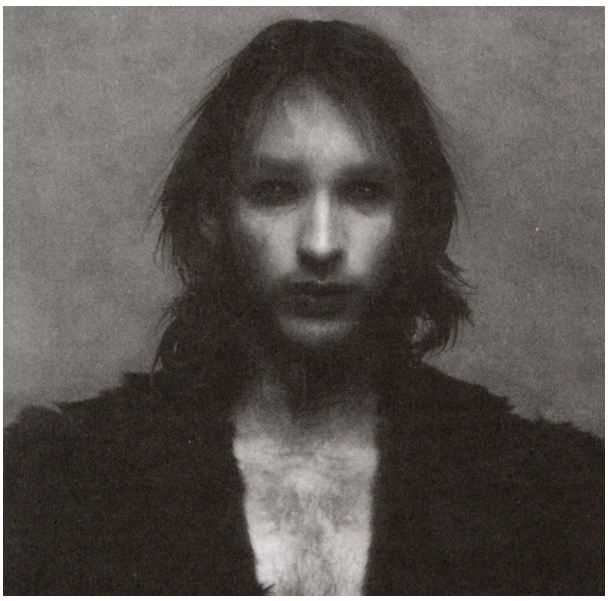
С такими мыслями Мазз сел на поезд до Нью-Йорка, где, как он слышал, дела Сородичей не сильно отличались от тех, к которым он привык на Фронтьере. Город был неосвоенной территорией, ждущей кого-нибудь, кто использовал бы её должным образом. Мазз начал с малого, занявшись мелким рэкетом в Ист-Виллидж и со временем перейдя к шантажу и крышеванию. Он взял под контроль банду ирландцев, которые помогли ему не только расширить сферу влияния, но и войти в преступный мир. Теперь он уже не был ковбоем – он стал частью организованного криминала.

И тут начало твориться нечто странное. Поскольку Нью-Йорк питает к своим ушлым преступникам своеобразную любовь, Мазз обнаружил свои фотографии в таблоидах и светских хрониках. Поскольку он не прибегал к слишком грубому насилию и не связывался с нар-

которговлей, местная пресса создала легенду о таинственном «благородном боссе». Со временем за ним даже стали бегать папарацци, которым не удавалось отыскать знаменитостей большей величины. Так Мазз незаметно сделался одним из самых влиятельных Сородичей Нью-Йорка.

Впрочем, Мазз не стал отказываться от источников своей власти ради хорошей репутации. Он продолжает командовать многочисленными бандитами и собирать дань с предпринимателей за крышевание, а также считается «партнёром» нескольких закусочных и баров Ист-Виллидж – за это местные его любят. Они в курсе, что он преступник, но ведь никто из них ещё не был зарезан во сне и не умер от передоза. Мазз – старомодный, «классический» гангстер, которому простой люд сочувствует: ведь он сам пробился к успеху в городе, который пытался ему в этом помешать. Это не означает, что Мазз мягкосердечен – он без промедления задаст трёпку тому, кто, по его мнению, будет против него злоумышлять или не окажет должного уважения. Но, в отличие от столь многих современных преступников, не имеющих представления о романтичности и чувстве стиля, он не какой-нибудь выродок, промышляющий убийствами и наркоторговлей.

Местная пресса всегда выставляла Масза эксцентриком, и благодаря этому ему сходит с рук «пристрастие к жёсткому сексуальному фетишизму», из-за которого у некоторых его партнёрш остаются синяки, пятна крови на одежде и ощущение некоторой одурманенности. Это также принесло ему славу и похвалы среди Сородичей, довольных тем, что один из них добился значительного общественного положения в городе, пользуясь не мошенничеством, а исключительно обаянием. Поэтому многие просят у него совета насчёт правильного поведения и соблюдения этикета, и его мнение имеет огромный вес, особенно среди молодых Сородичей.



В свою очередь, Мазз относится к своему статусу гарпии с ироничной благодарностью. Ему нравится власть, которую даёт эта должность, однако он понимает, что подобные вещи мимолётны – если на сцену выйдет другая, более «серьёзная» гарпия, он не удивится, что его положение слегка поколеблется. Впрочем, это не слишком его озаботило бы. Хоть ему и приятно быть гарпией, сложив с себя ответственность, которую предполагает это звание, он вновь сможет сфокусировать внимание на своих нелегальных делах, которыми сейчас в основном заправляет его правая рука, Брайан Рентс.

Внешность: на треть хулиган, на треть щёголь и на треть денди – вот вам и Мазз. Одевающийся старомодно и порой по-пижонски Мазз в значительной степени обязан своей репутацией имиджу «того парня» («Эй, взгляни-ка на *того парня* – а он-то что тут делает?»). Он ростом чуть ниже шести футов[24], у него нездорово бледная кожа и волосы, быстро приходящие в беспорядок, если он не следит за ними. Он выделяется из толпы, но кажется эксцентричным, а не ненормальным. Мазз продолжает носить с собой старый револьвер, оставшийся при нём ещё со времён Дикого Запада.

[24] Примерно 180 см. – *Прим. перев.*

Отыгрыш: все эти изысканные забавы с обществом – не более чем способ получить то, что вам нужно; в данный момент вас интересуют деньги. Безусловно, вы отвлечётесь от своих дел, чтобы помочь кому-то из собратьев, но не из большой любви к ним, а из нежелания терять полезные ресурсы. Вы не позволяете слишком многим проблемам стоять между вами и вашей целью – порой это заставляет вас слегка беспокоиться.

Клан: Бруха
Сир: Джанин Каллоуэй
Натура: Плут
Маска: Архитектор
Поколение: Двенадцатое
Дата Становления: 1854
Внешний возраст: чуть за 30
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 3, Внешность 3
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 2, Атлетика 1, Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 1, Запугивание 2, Знание улиц 4, Хитрость 4
Навыки: Вождение 2, Стрельба 2, Фехтование 1, Верховая езда 2, Скрытность 1, Выживание 1
Познания: Академические 1, Финансы 2, Законы 2, Лингвистика (испанский) 1, Медицина 3, Политика 2, Наука 1
Дисциплины: Стремительность 1, Присутствие 3
Дополнения: Союзники 3, Связи 3, Слава 2, Стадо 2, Ресурсы 3, Слуги 1, Статус 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 5
Мораль: Человечность 5
Сила воли: 5

Томас Артуро

Предыстория: Томас попал в мир Сородичей из-за своей профессии – он был ассистентом престижной архитектурной компании «Ричард Майер и партнёры». Артуро разрабатывал дизайн интерьера для некой невероятно богатой клиентки, после завершения проекта решившей навеки сохранить талант человека, оформившего её убежище. Хотя столь своеобразная плата сначала показалась Томасу неприятной, – в начале Не-жизни он испытывал такое отчаяние, что чуть не вышел навстречу рассвету, – со временем он понял, что наряду с неудобствами его новое состояние приносило кое-какую выгоду. В нынешние ночи он сохраняет некоторые контакты с «Майером и партнёрами», и многие его знакомые шутят, что он ни на день не постарел с того дня, как они виделись в последний раз. Мифическая «дневная работа» не позволяет Артуро видеться со своими смертными коллегами в светлое время суток, однако ничто не мешает ему «подрабатывать», выполняя их заказы по вечерам.

Слава «Майера и партнёров» выросла среди Сородичей так же, как и в мире смертных – а вместе с ней и известность Артуро. Будучи одним из немногих вампиров, обитавших в Нью-Йорке ещё до того, как Камарилья освободила город от власти Шабаша, Томас стал частью элиты общества с того самого момента, когда закончил оформление убежища своего сира. Он разрабатывал дизайны для смертных (среди которых, по слухам, был музыкант Моби), для Сородичей Манхэттена и даже для Каинитов Шабаша, знавших о его репутации, во времена, когда Шабаш был преобладающей в городе сектой. Жить (или делать что-то ещё) в апартаментах, спроектированных Томасом Артуро, очень престижно, и этот престиж ценится ещё выше среди Сородичей.

Он и вымостил Томасу дорогу к получению статуса гарпии после победы Камариль над Шабашем. Не-мёртвые были готовы почти на всё, лишь бы Артуро занялся дизайном их убежищ, и в результате он приобрёл положение в обществе, которое обычно занимают только примогены и прочие крупные политики. За отсутствием таковых Артуро стал гарпией, чьи суждения способны формировать и разрушать репутацию Сородичей. Хотя Томас пока ещё не высмеивал бедных кровососов так жестоко, чтобы те вынуждены были бежать из города, он приберегает свою благосклонность для кланов, традиционно образующих основу власти Камариль – для Вентру, Тореадоров и, с некоторой неохотой, для Тремеров. Среди последних выполненных им проектов – открытая для гостей библиотека и приёмная капеллы Тремеров в апартаментах Мопассана, пентхаус другой гарпии, Хелены Пенхард, и набирающая известность художественная галерея, служащая заодно убежищем богатому Тореадору из Трайбеки. Среди Бруха, Малкавиан и Носферату Артуро не завёл многочисленных дружественных связей, хотя питает уважение к Калебросу (кажется, взаимное).

Когда Артуро работает на Сородичей, он готов принять почти любую форму оплаты – всё зависит от того, что ему взбредёт в голову на этот раз. Он оформлял чужие убежища в обмен на услуги, наличные, денежные переводы, даже на Узы крови. Хотя он вряд ли согласится создать дизайн с нуля меньше чем за миллион долларов, переоформлением интерьеров он готов заняться за куда более скромную плату (в какой бы форме ни осуществлялась сделка). Многие из кандидатов в Князья рассчитывают заказать Артуро дизайн своих Элизиумов в случае получения титула.

Внешность: Томас работает консультантом и ассистентом на бизнес-переговорах, поэтому одевается в подобранные со вкусом деловые костюмы, дополняя их галстуками и рубашками тонких оттенков. Даже когда ему не будет нужно сохранять деловой вид, он, вероятно, продолжит это делать – он носит пиджак даже в те ночи, когда не работает. Томасу повезло получить Становление как раз в ту ночь, когда он был гладко выбрит, и он всегда выглядит столь же аккуратно, как и здания, которые проектирует. У него короткие светло-русые волосы. Становление устранило проблемы со зрением, из-за которых Томас носил очки при жизни, однако он продолжает их надевать из соображений имиджа.

Отыгрыш: в мире Сородичей царит гиперкапитализм – его структура вышла за пределы любых правительств и зиждется на взаимоотношениях его представителей. К сожалению, в основном это общество мелочно и склонно к предательствам, а валюту в нём заменяют услуги и обещания, каждое из которых может быть взято назад в любой момент. К счастью, у вас есть талант – за те услуги, которые вы можете предложить другим Сородичам, они охотно заплатят любую цену. Мода постоянно меняется, поэтому ваша позиция несколько неустойчива, однако Сородичи медленнее отказываются от старых привычек, чем смертные, так что если Проклятым нравятся ваши работы, они, возможно, будут им по душе ещё долгие годы. И вы не видите ничего зазорного в том, чтобы этим пользоваться.

Клан: Тореадор
Сир: Шарлотта Хэнсард (ныне покойная)
Натура: Ловкач (после Становления, в смертной жизни был Перфекционистом)
Маска: Мечтатель
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1978
Внешний возраст: около 35
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 3
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Эмпатия 2, Экспрессия 2, Изящество 2, Хобби 3 (дизайн интерьеров), Лидерство 1, Стиль 2, Хитрость 4
Навыки: Ремесло 2, Взрывчатка 1, Вождение 1, Этикет 2, Стрельба 1, Профессия 4 (архитектор)
Познания: Академические 3, Знание местности (Манхэттен) 2, Бюрократия 2, Компьютеры 2, Финансы 3, Законы 1, Политика 2, Наука 2
Дисциплины: Прорицание 2, Присутствие 3
Дополнения: Слава 2, Стадо 2, Влияние 1, Ресурсы 4, Статус 2
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 4
Примечание: персонажи, обитающие в убежищах, построенных или обставленных Томасом Артуро, могут по своему выбору получить одну дополнительную точку в Статусе или Славе. Учтите, это означает, что персонажа уважают лишь за то, что он владеет этим убежищем: ставший посмешищем Сородич, которому Артуро разработал дизайн, останется в глазах окружающих шутом, хотя остальным будет уже не зазорно показаться где-нибудь вместе с ним.

Эугенио Эстевес и Хелена Пенхард находятся в одном шаге от полных Уз крови к Артуро – так они заплатили за оформление капеллы и убежища, соответственно. Это может привести Эстевеса к политической катастрофе (как в плане местной политики, так и в плане отношений с родным кланом) и оказаться достаточно опасным для Пенхард, чтобы лишить её статуса гарпии и поставить крест на её надежде стать Князем. Артуро планирует довести эти Узы до максимума и укрепить свою власть над этими Сородичами, но это будет непросто, поскольку Пенхард и Эстевес более чем обеспокоены своим состоянием.

Хелена Пенхард

Предыстория: для того, кто оказался в центре внимания, получив Становление от уважаемого сира, Не-жизнь никогда не бывает лёгкой. Микаэла, Князь Нью-Йорка, давала Становления в стиле Шабаша, на скорую руку создавая солдат и бросая их на врага. Недруги использовали это, чтобы выдвинуть против неё обвинения, однако она в ответ лишь пожимала плечами. Для тех её потомков, которые сумели пережить атаки Шабаша и возвыситься, ситуация стала ещё сложнее: они вообще не должны были получать Становление, но выжили и унаследовали престиж, обретаемый потомками Князя. Для всех, кто не получил Становление с серебряной ложкой во рту, эти Дети были наглядным воплощением злоупотребления властью.

Для Хелены и престиж, и дурная репутация были чем-то, что нужно принять и преодолеть. Она происходила из семьи второразрядных банкиров и существенную часть жизни провела, изучая основы бизнеса под руководством отца и его братьев. Её капитал помог профинансировать военные нужды Камарильи. Связи, которыми она обзавелась в Нью-Йорке до того, как Шабаш был изгнан из города, сыграли ключевую роль в раскрытии убежищ шабашитов. Её интриги компрометировали лидеров Шабаша; её шофёры тайно ввозили Сородичей в город. И при всём этом Хелена оставалась спокойна.

Хелена с самого начала презирала некоторых своих братьев и сестёр по крови, которые в самом деле были пустой тратой Становлений. Разумеется, Микаэла знала об этом; они должны были погибнуть в бою, но кое-кто из них имел смелость выжить. Алчные и завистливые, они тратили свои Не-жизни лишь на то, что хватали чужие подачки. Они злоупотребляли своим положением Детей Князя, узурпируя чужие домены и питаясь в чужих владениях, не проявляя должного уважения к их хозяевам. Когда большинство из них были убиты Чёрной Рукой в ходе битвы за Нью-Йорк или перед её началом, Хелена не пролила ни слезинки. Она лишь удвоила свои усилия. Когда в городе появился временный Князь, она предложила ему свою помощь, и благодаря её поддержке удалось сплотить Сородичей домена. Они видели, что это Дитя Князя, некогда располагавшее привилегиями, принесло собственные жертвы ради их блага, и это было самое малое, чем они могли её отблагодарить.

Однако времена изменились, и Хелена не успела под них подстроиться. Возможно, Нью-Йорк *не хочет* стабильности. Сородичи, не облечённые властью, могут желать большей свободы, чем им обычно дозволяется иметь в традиционных доменах Князей-Вентру. Хелену злит такое плутовское восприятие Нью-Йорка. Имея возможность воплотить свой опыт и военные заслуги лишь в качестве гарпии, – она желает вновь изменить своё положение и на этот раз стать Князем. Одновременно либеральная (по меркам Вентру) и консервативная (*потому что* она Вентру – по крайней мере, так рассуждают другие Сородичи), Пенхард предпочитает политику не столько ограничений, сколько реконструкции. Её собственные ощущения от Не-жизни под властью Микаэлы задают тон её воззрениям – она хочет позволить Сородичам основывать собственные домены и сохранять стабильность. Поэтому она желает упорядочить бурное развитие города, которое уже началось. Она заручилась поддержкой старейшин, уже воспользовавшихся возможностью увеличить свои домены, в то время как младшие Сородичи всё ещё чувствуют, что им нужно попытать удачу, чтобы чего-то достичь.

В конце концов, Хелена чувствует, что заслужила титул Князя, хотя и не хочет открыто это озвучивать. Ей не привыкать к тяжёлой работе, и самым главным испытанием для неё может оказаться забег наперегонки с самой собой, в ходе которого ей придётся убеждать других согласиться с её образом мыслей.

Внешность: Хелена получила Становление до того, как пластическая хирургия стала широко доступна, иначе в нынешние ночи она была бы куда привлекательнее. Её внешность точнее всего можно описать как невзрачную, а то и несколько некрасивую, и её сильно расстраивает, что она никак не в состоянии это изменить. Она подумывала о том, чтобы договориться с кем-нибудь из Цимисхов, которые, как ей известно, всё ещё скрываются в городе, но её статус гарпии наверняка окажется поставлен под сомнение, если об этом кто-то узнает, и она воздерживается от таких действий… пока что. Она держится как уверенная в себе матрона, несмотря на лишний вес, за что некоторые анархи прозвали её Тяжёлой Королевой.

Отыгрыш: всё в ваших руках, но вам следует быть осторожной в своих претензиях. Отталкивать от себя Сородичей ради обретения власти будет слишком высокой платой, поскольку тогда вы быстро этой власти лишитесь; с другой стороны, если вы растратите её всю на уступки, пользы от неё не будет. Следовательно, лучший способ вести себя – доказывать другим мудрость ваших устремлений. Вы искренне желаете получить титул ради блага всех Сородичей – однако сами эти Сородичи могут не знать, что для них лучше всего. В этом плане вы ведёте себя почти по-матерински. Ваши манеры старомодны, поскольку вам приходилось «взрослеть» в политическом и вампирском плане без помощи сира. Впрочем, перед смертью она успела научить вас тому, что железную руку всегда лучше прятать под бархатной перчаткой… в конце концов.

Клан: Вентру
Сир: Микаэла (ныне покойная)
Натура: Автократ
Маска: Архитектор
Поколение: Восьмое
Дата Становления: 1938
Внешний возраст: чуть за 40
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Дипломатия 4, Эмпатия 3, Экспрессия 2, Изящество 3, Запугивание 2, Интрига 3, Интуиция 4, Лидерство 3, Хитрость 4
Навыки: Ремесло 1, Этикет 4, Исполнение 4
Познания: Академические 2, Знание местности (Манхэттен) 1, Бюрократия 3, Знание Камарильи 3, Городские тайны 1, Финансы 4, История 2, Законы 2, Политика 3
Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 4, Стойкость 2, Присутствие 3
Дополнения: Союзники 2, Связи 4, Стадо 3, Влияние 2, Ресурсы 4, Слуги 3, Статус 3
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль: Человечность 6
Сила воли: 6
Примечание: Хелен привязала к себе Узами крови лидера анархов Босса Каллихана в обмен на сохранение в тайне сведений о его неудавшемся перевороте. Кроме того, она на две трети связана Узами к Томасу Артуро.

Полуночники

Не все котерии собираются из политических мотивов или ради численного превосходства. В фешенебельном городе вроде Нью-Йорка некоторые котерии образуются только потому, что их членов связывает общий стиль Не-жизни. Полуночники – одна из таких небольших групп: объединённые интересом к стритрейсингу, они сколотили компанию недовольных жизнью юнцов, которые ради острых ощущений тюнингуют свои автомобили и устраивают противозаконные гонки по ночным улицам. Хотя гонки не всегда ограничиваются только тёмным временем суток, основная часть активности приходится на ночные часы – так снижается риск нежелательных последствий, ведь полицейские часто оказываются слишком заняты в других местах, чтобы наказывать веселящуюся молодёжь. Примерно как и в случае с бандами, которые возглавляются Сородичами, название «Полуночники» сначала использовалось отдельной группой стритрейсеров, а уже потом вступившие в их ряды вампиры стали называть так себя.

У «Полуночников» порой случаются заскоки, но они воспользовались возможностью завести собственные связи в полиции. Их деятельность обширнее,

чем у большинства тинейджеров с окраин, так что они чаще сталкиваются с полицейскими, чем можно было бы предполагать. Как правило, это патрульные или дорожные инспекторы – в дела, которые могут заинтересовать детективов, Полуночники обычно не ввязываются. Однако даже Сородичам приходится оплачивать аренду жилья, так что котерия иногда добывает деньги, перевозя наркотики, болеутоляющие средства и экстази.

По большей части, Полуночники аполитичны, их скорее заботят гонки и тусовки. В этом плане входящие в котерию неонаты, довольные тем, что в лишённом единой власти Нью-Йорке им можно делать всё, что захочется, сильно напоминают смертных подростков. Во времена господства Шабаша считалось, что все Каиниты города действуют на благо секты. С приходом Камарильи Полуночники получили право следовать собственным путём, но лишились того ощущения общей защищённости, которое давал им Шабаш.

Николас Чанг

Предыстория: во времена, когда в Нью-Йорке свирепствовали шабашиты, некоторые Каиниты сначала давали Становление, кому хотели, а уже потом начинали задавать вопросы. Сир Николаса выбрала его из скуки и потому, что считала, что его стиль жизни станет приятным развлечением, но вскоре после его Становления потеряла к нему интерес и бросила на произвол судьбы. Он решил не присоединяться к стае, предпочтя компанию смертных автогонщиков, с которыми у него было больше общего, чем с развращёнными шабашитами.

До Становления Николас работал грузчиком на складе пищепромышленной компании, жил в частном доме и тратил большую часть зарплаты на тюнинг своей «Хонды-Сивик» гоночными запчастями. После Становления он сменил только работу, машину и диету. Теперь он заведует ночным гаражом на окраине

Бруклина, специализирующимся на «Хондах», и ездит на «Акуре Интегра» типа R.

Как и большинство Полуночников, Николас любит гонки – он занимается ими с тринадцати лет. Номинально он является лидером котерии, но только потому, что он старше и опытнее других. Ему уже приходилось вести дела с другими Сородичами – однажды он даже развозил сетитскую порченую кровь по приказу Вентру (естественно, о своих истинных заказчиках он ничего не знал), а в другой раз доставил последнего уцелевшего члена шабашитской стаи Пяти Драконов в тайное убежище. В целом он считает Сородичей интересными личностями, но не видит большой пользы от их политики и опасается, что в грядущие ночи ему придётся присоединиться к одной из враждующих фракций. Это не сильно беспокоит его в политическом смысле (он знает Сородичей, считающих себя членами какой-нибудь «секты», но всё равно делающих то, что им хочется), однако боится, что от него потребуют чего-то, что не позволит ему заниматься гонками.

На данный момент Николас зарабатывает за счёт своего гаража и работы «без лишних вопросов» на других Сородичей, которым требуется курьер, способный сохранить их анонимность.

Внешность: Николас среднего роста и обычного телосложения; он несколько смуглее, чем большинство американцев азиатского происхождения. Его волосы немного не доходят до плеч, и он носит модную «лохматую» причёску. У него крупные черты лица и быстрые движения – он мгновенно реагирует на то, что происходит вокруг. Пусть и не образец стиля, он всё же одевается лучше остальных Полуночников и редко надевает один и тот же костюм на деловые встречи.

Отыгрыш: вам доставляют удовольствие острые ощущения и сделки. Гонка не менее важна, чем выигрыш. Независимо от того, участвуете вы в них ради денег, таблеток или просто ради престижа, вы чувствуете, как выиграть, и эти аналитические способности переходят в сферу взаимодействия с другими Сородичами. Смена политического климата в городе не означает для вас существенных изменений – однако она *может* к ним привести. Вы не испытываете стыда по поводу сотрудничества с этой новой организацией, пока оно стоит вашего времени.

У каждого свои таланты; вы хорошо водите машину. Сейчас в город приезжает множество новых Сородичей, и это не те религиозные фанатики с пеной у рта, которых вы видели в Шабаше. Неплохо бы узнать, чего можно ожидать от этих вампиров, кроме угрозы. Вы не полностью безразличны к делам Камарильи, но они должны стоить того, чтобы вы ими занялись, иначе к чему они вам? Вам и сейчас неплохо, так что если Камарилья не пообещает сделать ваше существование ещё комфортнее, вы и пальцем не пошевелите.

Клан: Тореадор (антитрибу по Становлению, однако политически нейтрален)
Сир: Лиза Грир
Натура: Капиталист
Маска: Авантюрист
Поколение: Двенадцатое
Дата Становления: 1993
Внешний возраст: чуть за 20
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 2, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 1, Атлетика 1, Драка 1, Уклонение 1, Эмпатия 2, Лидерство 2, Знание улиц 4
Навыки: Ремесло 3, Вождение 4, Скрытность 1
Познания: Академические 1, Знание местности (Бруклин, Манхэттен) 2, Компьютеры 1, Законы 2, Лингвистика 1 (корейский), Медицина 1
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 1
Дополнения: Союзники 3, Связи 3, Стадо 1, Ресурсы 2
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 5

Дино Черутти

Предыстория: семья Черутти была достаточно обеспеченной, чтобы держаться на плаву, но не столь богатой, чтобы баловать детей – во всех смыслах. Учась в высшей школе, Дино и его младший брат Винс устроились работать разносчиками пиццы, мечтая накопить денег на машину и заняться уличными гонками. На двоих они собрали достаточно, чтобы купить подержанный «Ниссан 300ZX», после чего начали тратить время и деньги на его тюнинг и стали по выходным участвовать в гонках за дополнительную доплату.

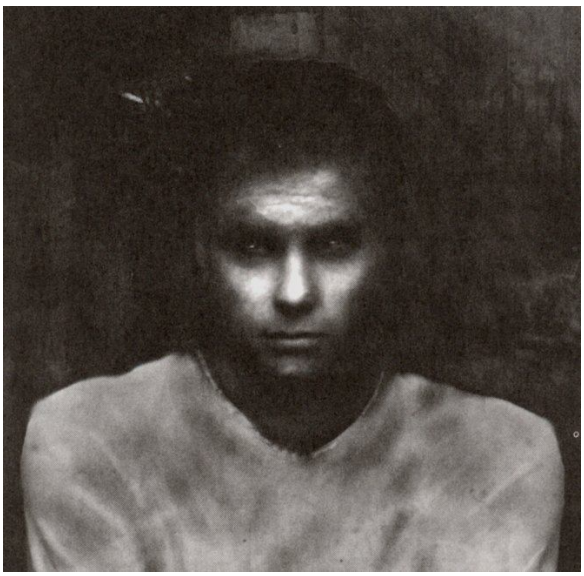
Но Дино оказался не в том месте не в то время и в ходе короткой осады Нью-Йорка получил Становление в качестве пушечного мяса. Шабашиты из стаи Седьмой Гидры заказали ему доставку пиццы, а когда он приехал в их временное убежище, осушили его, Становили и принудили к Братанию. Привязанный к стае таким образом, Дино сопровождал

её в течение двух ночей, а на третью проснулся от звуков перестрелки. Группа камарильских гулей обнаружила убежище стаи и ворвалась внутрь, успев проткнуть кольями большинство шабашитов, прежде чем проснулись последние двое. Сир Дино отчаянно сражался с гулями, сам же он запаниковал и обратился в бегство.

Отыскав ближайшую телефонную будку на улице, Дино позвонил брату. Они встретились на Центральном вокзале; Дино рассказал Винсу, во что превратился, и сам дал ему Становление, рассчитывая на его помощь в войне, в которую оказался втянут. Но конфликт завершился прежде, чем они это поняли – а поскольку никто не знал Дино достаточно давно, чтобы быть в курсе его принадлежности к Шабашу, новоприбывшие Сородичи решили, что он такой же, как они – приезжий, рассчитывающий построить собственное будущее в этом городе.

Дино не испытывает привязанности к Шабашу, с которым имел дело всего две ночи. Он не интересуется внутренними делами Камарильи, относясь к ней так же, как в смертной жизни относился к правительству – да, она работает, но не влияет на его еженощную Не-жизнь. Если придётся выбирать, на какую сторону становиться, он, вероятно, предпочтёт Камарилью, так как слабо знаком с разными фракциями, но ему этого не хочется. Его узы Братания ослабли, и он не страдает от потери бывших товарищей по стае.

Среди «Полуночников» Дино чувствует себя увереннее в качестве механика, а не гонщика. Сейчас он работает в автомастерской Николаса Чанга и обращается к нему за советами по поводу дел Сородичей, в которых сам пока разбирается плохо. У них с братом остался старый «Ниссан», за который теперь отвечает Дино – он быстрее машины Николаса, но Чанг лучше маневрирует. Дино случалось работать и с автомобилями других



Сородичей, включая одного гонщика, не входящего в число Полуночников, и нескольких молодых вампиров, предпочитающих иметь дело с себе подобными. Кроме того, Полуночникам (не обязательно Сородичам) он чинит машины со скидкой. Он также знаком с кубинцем, владеющим магазином в доках, который сбывает или покупает запчасти – и ему всегда нужен новый товар.

Внешность: высокий и худощавый Дино обычно одет в запачканные машинным маслом брюки и майку-безрукавку или потёртый комбинезон. Для вампира у него примечательно смуглая кожа – дают о себе знать итальянские корни. У него необычно мощные руки для столь тощего тела – в основном за счёт частой работы с инструментами. Хотя он не особенно привлекателен, у него честное лицо, и он использует это преимущество.

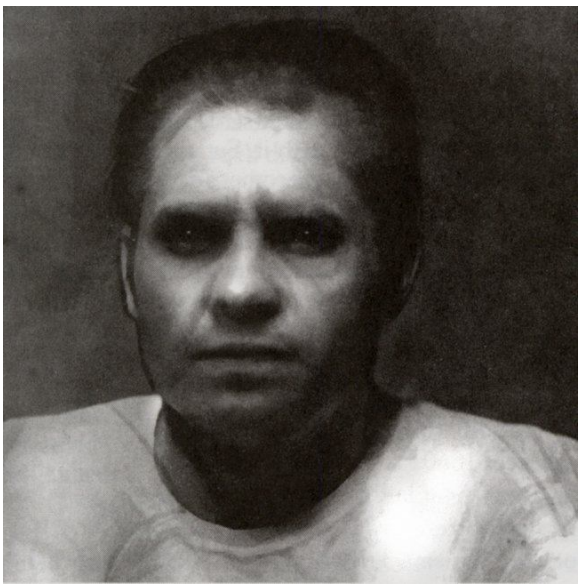
Отыгрыш: вы не тихоня, но не хотите встревать в разговоры о вещах, которых не понимаете. В случае необходимости вы можете вести себя, как «крутой парень», но предпочитаете разобраться в проблеме, прежде чем прибегать к угрозам. Оставьте тонкости политики другим, а на себя возьмите премудрости автомеханики. Шабаш, Камарилья – они не имеют никакого смысла, пока не мешают вам заниматься своим делом. Разговаривая с другими Сородичами, вы поняли, что в большинстве своём они поддерживают Камарилью, так что, по-

жалуй, проще всего плыть по течению вместе с ней. Но ей не заставить вас присоединиться к какой-нибудь религиозной войне или чему-то в том же духе.

Клан: Ласомбра
Сир: Деметриус Бэнкс
Натура: Конформист
Маска: Традиционалист
Поколение: Двенадцатое
Дата Становления: 1999
Внешний возраст: чуть за 20
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипуляция 2, Внешность 1
Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 2
Таланты: Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 1, Экспрессия 1, Запугивание 1, Лидерство 1, Знание улиц 2
Навыки: Ремесло 4 (автомеханик), Вождение 2, Стрельба 1, Безопасность 2
Познания: Академические 1, Знание местности (Астория, Манхэттен) 2, Расследование 1, Законы 1, Лингвистика 1 (испанский), Наука 3
Дисциплины: Доминирование 2, Могущество 2
Дополнения: Союзники 1, Связи 4, Стадо 1, Ресурсы 2
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 2
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 4

Винс Черутти

Предыстория: затянутый в мир Проклятых собственным братом, – и не то чтобы по своей воле, – Винс с тех пор изменился больше, чем Дино. Хотя вначале он испытывал некоторое недовольство, находя отдушину в противозаконных ночных гонках, вскоре Винс увлёкся политикой анархов. Хотя позиции анархов в Нью-Йорке не очень сильны, те немногие из них, что устроили здесь убежища, рассматривают вторжение Камарильи как угрозу своим Не-жизням.



Винсу по-прежнему нравится стритрейсинг, но в нынешние ночи его истинной страстью стало дело анархов. Он считает себя восходящей звездой в городской политике – несколько преждевременно, надо сказать. Местные анархи знают его и однозначно довольны его присутствием в их рядах, но многие из них были в городе ещё тогда, когда он находился под игом Шабаша. С точки зрения влиятельных анархов, Винс ещё недостаточно опытен, поскольку знаком только с относительно спокойной Не-жизнью в лишённом верховной власти городе, так что они ведут себя с ним, как с младшим братом.

Связи Винса с анархами остаются тайной для его брата и Николаса, и для него это сейчас в некотором роде яблоко раздора. Ему известно, что оба они симпатизируют Камарилье, но он считает, что они слишком невысоко себя ценят. В то время как двое других Полуночников рассматривают состояние Сородичей как проклятие, Винс предпочитает видеть в нём новые перспективы. Он не решается признаваться другим членам котерии в принадлежности к анархам, но в конце концов, возможно, ему придётся это сделать.

Среди анархов Винс пользуется покровительством Босса Каллихана, который ценит энтузиазм молодого кровососа и видит в его неопытности прекрас-

ную возможность обзавестись ещё одним преданным сторонником. Поэтому Винс порой преувеличивает свою значимость для движения анархов. В то время как сам он считает себя любимым приближённым прогрессивно мыслящего лидера, другие анархи, – включая Каллихана, – видят в нём лишь страстного, но заменимого солдата, которого можно бросить в бой.

Внешность: Винс крепче и мускулистее старшего брата, но примерно одного с ним роста. У него жестокая улыбка, создающая впечатление, будто он смеётся над чужими неудачами. Винс носит спортивную одежду, – в основном свитера и футболки с эмблемами местных команд, – в сочетании с мешковатыми штанами цвета хаки и теннисными кедами или туристскими ботинками.

Отыгрыш: главное показать себя – так вы привлекаете к себе других. Чем успешнее вы в том, чем занимаетесь, тем больше вас уважают. Если бы всё было по-вашему, это ограничилось бы гонками. По крайней мере, на данный момент. Ваш брат и Николас пока предпочитают оставаться в стороне от политики, но вы знаете, что тот, кто сидит и ждёт, пока что-нибудь свалится с неба, никогда ничего не добьётся. Хотя в их котерии вы самый молодой и неопытный, именно вы наиболее мотивированы для того, чтобы вмешиваться в политику и заниматься ею.

Клан: Ласомбра
Сир: Дино Черутти
Натура: Автократ
Маска: Победитель
Поколение: Тринадцатое
Дата Становления: 1999
Внешний возраст: под 20
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 2, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Внимательность 1, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 1, Запугивание 2, Знание улиц 2, Хитрость 1
Навыки: Знание животных 1, Ремесло 2, Вождение 4, Стрельба 1, Скрытность 2
Познания: Академические 1, Законы 1, Оккультизм 1, Политика 1, Наука 1
Дисциплины: Доминирование 1, Власть над тенью 2, Могущество 1
Дополнения: Союзники 2, Связи 1, Стадо 1, Ментор 1, Ресурсы 1, Слуги 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 4
Мораль: Человечность 5
Сила воли: 5

Коялльная оппозиция: Анархи

Хоть анархи Нью-Йорка и остаются членами Камарильи, среди Не-мёртвых они считаются гражданами второго сорта. Загнанные на «забытый» Статен-Айленд анархи сбивают многих Сородичей с пути истинного своими призывами к радикальному перераспределению власти. Хотя они не «враги», в отличие от Шабаша, мало кто из вампиров, хотя бы номинально принадлежащих к Камарилье, желает водить с ними дружбу. В конце концов, это Камарилья отвоевала город, и мало кто из ветеранов битвы хочет делиться трофеями с недостойными анархами.

В первые недели после сражения, когда власть Камарильи всё ещё была шаткой, в городе чуть не произошёл тайный, но кровавый переворот. Босс Каллихан, лидер наиболее сильной и умеренной коалиции среди анархов, нанял Ассамита, чтобы убрать со сцены новоиспечённого Князя Калеброса. Он планировал раздать домены, захваченные другими Сороди-

чами после битвы, анархам – в отсутствие Князя, способного придать законную силу претензиям камарильцев на эти территории, домены сделались бы спорными. Конечно, он потерял бы некоторые из этих доменов (и некоторых из этих анархов), но в целом система власти Камарильи, основанная на могуществе старейшин, развалилась бы, не успев утвердиться.

К несчастью для Каллихана, гарпия Хелена Пенхард располагала связями в компании по перевозке грузов, и её знакомые сообщили ей, что босс анархов тайно переправляет что-то по Ист-Ривер. При ближайшем рассмотрении груз оказался Сородичем. Пенхард «конфисковала» Ассамита, допросила его, выяснив цели его пребывания в городе, и отправила восвояси. Вместо того чтобы разоблачить заговор Каллихана (она полагала, что в таком случае создалось бы впечатление, будто власть Камарильи слишком неустойчива и неорганизованна, что поставило бы под угрозу её безопасность), Пенхард отправилась прямо к боссу. В обмен на её молчание Каллихан принял на себя Узы крови к ней.

За движением анархов по-прежнему стоит сила, но нынешняя политическая ситуация слишком деликатна, чтобы эти Сородичи решились на какие-то шаги, – ведь они столкнутся одновременно с противодействием Камарильи и, вероятно, с агрессией возрождающегося Шабаша. Поэтому на данный момент анархи выжидают, накапливая силы и увеличивая численность в надежде вскоре выбраться за пределы Статен-Айленда.

Босс Каллихан

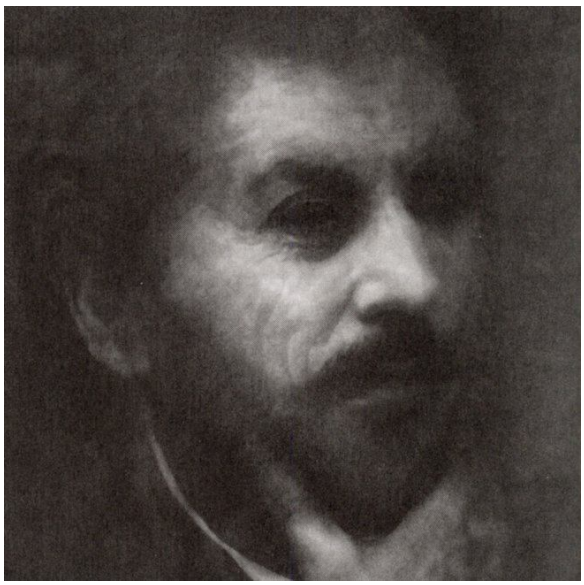
Предыстория: злоупотребления Таммани-холла[25] в XIX столетии принесли немало пользы некоторым людям – в основном приспешникам «босса» Уильяма Марси Твида из Демократической партии, укравшего из городской казны Нью-Йорка порядка двухсот миллионов долларов[26]. Хотя сам Твид в конце концов был арестован, осуждён и заключён в тюрьму (откуда бежал на Кубу), один из его помощников, Дуглас Каллихан, обошёл своего прежнего босса. Он позаимствовал его деньги, чтобы купить себе пропуск в другое тайное общество Нью-Йорка – в мир Сородичей. Получив Становление от Вентру-шабашита, Каллихан залёг на дно и продолжил отмывать деньги – только теперь с помощью своих новых приятелей-Каинитов.

Однако Каллихан быстро разочаровался в Шабаше – лишь немногие представители секты обладали утончённостью и хорошим вкусом, к которым он привык, а те, которые были наделены этими качествами, презирали его происхождение; знай он заранее об отношениях между кланами, попросил бы о Становлении какого-нибудь Ласомбра. Когда отношения между Каллиханом и сектой окончательно испортились, он примкнул к группе реформаторов, называвших себя анархами. Анархи охотно приняли его – у него были деньги, имелся богатый опыт манипулирования людьми и событиями, а также сохранилась определённая репутация в мире смертных.

Каллихан быстро возвысился среди анархов, став «боссом» и у них. Хотя на самом деле их фракция нравилась ему не больше Шабаша, в ней он приобрёл некоторое влияние и власть. Именно власть удерживала его у анархов – он считал себя львом среди шакалов.

[25] Таммани-холл – политическая организация в рамках Демократической партии в штате Нью-Йорк, имевшая свою структуру во главе с «боссом» и систему ритуалов, основанную на индейских традициях; прославилась огромным количеством противозаконных манипуляций в середине и конце XIX века. – *Прим. перев.*

[26] Уильям М. Твид – лидер Таммани-холла в 1858–1871 гг., известный политический деятель, масон. Под его управлением Таммани-холл превратился в оплот коррупции, казнокрадства, торговли должностями и прочих злоупотреблений. Умер в тюрьме. – *Прим. перев.*



С годами он познакомился с врагом Шабаша, Камарильей, и принял решение остаться в стороне от сражения за Нью-Йорк вместе со своими анархами. Он рассчитывал отхватить свой кусок, пока две секты сражались за власть. Однако атака Камарильи оказалась молниеносной, и анархи были пойманы врасплох, когда секта ворвалась в город и провозгласила все бывшие домены Шабаша своими. Каллихан пришёл в ярость, но у него ещё оставались кое-какие возможности. Камарилья играла по куда более близким ему правилам, нежели напыщенный Шабаш, поэтому он решил, что сможет приспособиться к её порядкам и наконец-то обрести подобающее ему место в обществе.

В городе обустроили постоянные убежища в основном молодые Сородичи – немногие местные «старейшины» были не старше Каллихана и, казалось, предпочитали оставаться за кулисами ради собственной безопасности. Но прежде, чем босс узнал об этом, его анархи оказались вытеснены в домены на Статен-Айленде.

Пришло время всё исправить – по крайней мере, так полагает Каллихан. Он может принять дело анархов или отречься от него, но все эти политические прятки и выжидания пора прекращать. Босс Каллихан ещё не представляет себе, как именно собирается преуспеть, но точно знает одно: настала пора получить признание среди Сородичей, которое он заслужил.

Внешность: номинально будучи старейшиной (по крайней мере, в американском смысле слова), Каллихан поддался самой дурной привычке Сородичей: он не смог идти в ногу со временем. Он носит окладистую, пышную бороду и одевается в изысканные наряды олдермена XIX века. В определённом плане ему везёт – он ведёт дела преимущественно с Сородичами, которые могут простить такую старомодность, а немногие смертные, с которыми он сотрудничает, считают его безобидным старым эксцентриком. Если бы они видели его в гневе, с пылающими глазами, раздувающимися ноздрями и ощетинившимися рыжими с проседью усами, они бы, вероятно, изменили своё мнение о нём.

Отыгрыш: дело анархов второстепенно по сравнению с вашей главной целью – властью для самого себя. Анархи продемонстрировали, что их можно легко водить за нос – вы говорите им то, что они хотят услышать, а в обмен получаете персональную армию. Впрочем, если дело анархов одержит победу, вы извлечёте из этого некоторую выгоду. В конце концов, вы будете идти в авангарде и сможете прибрать к рукам всё, что захотите. Разумеется, вы храните свои секреты, но если на горизонте появится другая возможность приобрести власть, вы охотно за неё уцепитесь. Поддерживайте анархов, пока вам это выгодно, но если это перестанет быть удобным, оставьте их и примкните к выигрывающей стороне.

Клан: Вентру (антитрибу по Становлению, однако в политическом плане принадлежит к анархам и, следовательно, с некоторой натяжкой – к Камарилье)
Сир: Томас Олби
Натура: Ловкач
Маска: Судья
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1860
Внешний возраст: под 60

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 4, Внешность 1

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 2

Таланты: Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Экспрессия 1, Запугивание 2, Лидерство 4, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 2, Этикет 1, Стрельба 2, Безопасность 2, Скрытность 1, Выживание 2

Познания: Академические 3, Бюрократия 4, Финансы 4, История 4, Законы 2, Политика 4

Дисциплины: Доминирование 3, Стойкость 3, Затемнение 2, Присутствие 4, Превращение 1

Дополнения: Союзники 1, Связи 3, Влияние 1, Ресурсы 4, Слуги 5, Статус 1

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 3

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 5

Побеждённые, но не изгнанные: Шабаш

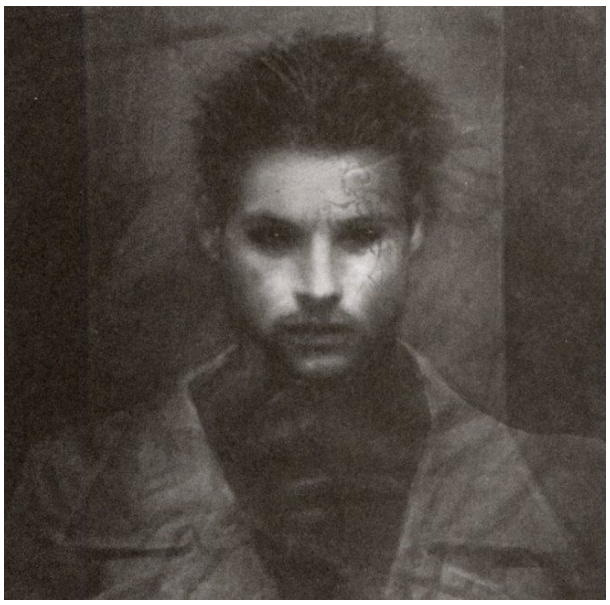
После ряда успехов в других городах восточного побережья Соединённых Штатов Шабаш потерял плацдарм в Нью-Йорке из-за собственной горячности, высокомерия и нетерпеливости. Камарилья оказалась более коварным врагом, чем ожидали многие шабашиты, но и Шабаш продемонстрировал большую стойкость, чем изначально предполагала Камарилья. Да, большинство шабашитов Нью-Йорка обратились в прах или были изгнаны за пределы города – однако это лишь подтверждает опытность тех, кто остался здесь. Сейчас Шабаш зализывает раны и злобно следит за тем, как Камарилья торжествует в домене, когда-то принадлежавшем ему. Но ни один шабашит не желает сколь-нибудь долго оставаться в тени Башни Слоновой Кости.

Франсиско Доминго де Полонья

Предыстория: родившийся в Испании, но охочий до приключений и наживы Полонья отправился добровольцем на завоевание Нового Света. Франсиско, единственный отпрыск обедневшей дворянской семьи, потратил последние остатки своего наследства, чтобы купить себе офицерский чин и место на корабле; он прибыл в Мексику уже в ранге капитана.

Мексика не могла предложить широких возможностей амбициозному молодому человеку – зато различные экспедиции на север, предпринимавшиеся с целью захвата территорий или поиска сокровищ, могли. Полонья присоединился к походу кабальеро де Оньяте[27], который намеревался основать постоянное поселение в области, ныне известной как штат Нью-Мехико. Экспедиция завершилась неудачей, но один офицер особенно хорошо проявил себя в ней – Полонья. Его опытность и отвага привлекли внимание старейшин Ласомбра, уже обосновавшихся на континенте, и за своё усердие молодой капитан был вознаграждён Становлением – а заодно новым заданием.

[27] Хуан де Оньяте – испанский конкистадор, первый губернатор испанских территорий в Америке, основатель многих городов в Новом Свете. Был известен жестокостью по отношению к местным жителям. Скорее всего, ниже говорится о его первой крупной экспедиции на север, но в плане исторической точности здесь допущена ошибка, поскольку губернатором Нью-Мехико де Оньяте стал уже в 1598 году, а его поход, в котором якобы принимал участие Полонья, состоялся в 1601 – т.е. Полонья физически не мог получить Становление в 1600. – *Прим. перев.*



Официально Полонья должен был последовать за де Перальтой, чтобы преуспеть в деле, которое не удалось завершить де Оньяте[28]. На самом же деле он служил приманкой. Его присутствие на неосвоенных просторах к северу от Мексики должно было привлечь внимание врагов – особенно местных диких Люпинов – и вынудить их раскрыть себя. Сам Полонья вряд ли пережил бы нападение – да на это никто и не рассчитывал.

Лишь в 1680 году, когда местные вервольфы и их кинфолки из племени пуэбло напали на основанное де Перальтой поселение Санта-Фе и сожгли его дотла, Полонья понял, чем, сам того не зная, занимался столько времени. Он оказался среди немногих уцелевших и смог вернуться на юг с подробным докладом о вражеских силах, ресурсах и тактике. То, что он сумел извлечь столь полезную информацию из полного поражения, впечатлило его начальников даже сильнее, и они приступили к его подобающему обучению, чтобы использовать его в грядущие ночи.

Следующие три столетия для Полоньи превратились в круговерть убийств, шпионских заданий и диверсий. Под наставничеством самого легендарного Медины он изучал тактику и стратегию, а затем применял их на практике в бою. Он действовал в основном в Северной Америке и отправлялся туда, куда ему приказывали старейшины, исполняя их волю с впечатляющей эффективностью.

За века он возвысился в иерархии (благодаря своим предыдущим заслугам) и усилил своё поколение (благодаря искусно сформулированному прошению, посланному ко Дворам Крови клана Ласомбра). Вследствие этого Полонье доверили командование силами Шабаша на востоке США. Конечно, успехи редко встречают всеобщее признание, тогда как поражения привлекают немало внимания; поэтому потеря Нью-Йорка в ходе отчаянного контрнаступления Камарильи заслоняет тот факт, что Полонья заполучил контроль над Атлантой, северной Флоридой, обеими Каролинами и большей частью атлантического побережья. Нью-Йорк остаётся главным призом в игре, и до тех пор, пока Полонья не отвоюет его (если только он вообще найдёт для этого достаточно времени и ресурсов), недоброжелатели будут шептаться в тенях у него за спиной.

Внешность: для Каинита своего возраста Полонья очень высок – его рост превышает шесть футов[29]. Он всегда держится прямо, как по струнке, а его могучие руки одинаково хорошо управляются и с мечом, и с пистолетом. Он носит аккуратную бородку, подчёркивающую черноту его коротко подстриженных волос и тёмный цвет глаз. Возможно, ради контраста он одевается в белое или серое, хотя на задания предпочитает отправляться в гимнастёрке. В отличие от многих своих почтенных ровесников, Полонья приспособился к современной моде. Единственная деталь, выдающая его воз-

[28] Педро де Перальта – испанский дворянин, губернатор Нью-Мехико в 1610–1613, основатель города Санта-Фе. В отличие от де Оньяте, защищал индейцев от притеснений европейцами. Потерял свой пост из-за разногласий с представителями католического духовенства. – *Прим. перев.*

[29] Более 183 см. – *Прим. перев.*

раст – серебряный нательный крест, который он носит на шее, не снимая, уже более трёх веков. Этот крест Полонье дала мать, и он ценит его превыше всех сокровищ. Единственный недостаток во внешности идеального солдата незначителен, но повергает его в ярость: он получил Становление, когда страдал от сильного солнечного ожога. Хотя большую часть времени Полонья сохраняет жёсткий самоконтроль, комментировать красноту его обгоревшей кожи или даже просто пялиться на его лицо – верный способ вывести его из себя.

Отыгрыш: всегда сохраняйте спокойствие – это ключ к победе. Анализируйте ситуацию, прежде чем действовать; выслушивайте советы, но не следуйте им безоговорочно. Ваши собственные инстинкты и таланты привели вас к успеху, и было бы глупо перестать полагаться на них сейчас. Успехи и поражения в большинстве своём вам побоку – всегда есть следующая цель. Но потеря Нью-Йорка сильно вас злит, и вы настороженно следите за теми, кто желает использовать её, чтобы лишить вас власти. Впрочем, вы предпочитаете выбивать почву из-под ног этих шакалов своими успехами, а не тратить энергию, разбираясь с ними поодиночке.

Клан: Ласомбра
Сир: Антон де Консепсьон
Натура: Архитектор
Маска: Мастер выживания
Поколение: Седьмое
Дата Становления: 1600 (по исторической логике – 1601, см. комментарий выше)
Внешний возраст: чуть за 30
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 6, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипуляция 6, Внешность 4 (когда загримирован) / 2 (когда солнечный ожог заметен)
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 6
Таланты: Внимательность 4, Драка 5, Уклонение 6, Эмпатия 2, Допрос 3, Запугивание 4, Лидерство 2, Хитрость 3
Навыки: Знание животных 2, Вождение 2, Этикет 3, Стрельба 5, Фехтование 5, Скрытность 3, Выживание 2
Познания: Академические 2, Компьютеры 1, Финансы 3, Лингвистика 4 (арабский, английский, французский, немецкий, греческий, итальянский, латынь, португальский), Оккультизм 1, Политика 4
Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 2, Стремительность 2, Доминирование 5, Стойкость 1, Власть над тенью 6, Могущество 5, Присутствие 5, Превращение 4
Дополнения: Связи 5, Стадо 3, Влияние 4, Ресурсы 5, Статус в Шабаше 4
Добродетели: Убеждённость 5, Инстинкты 4, Смелость 4
Мораль: Путь Власти и Внутреннего Голоса 7
Сила воли: 8

Лёгкие Слёзы Любви

Такие стаи, как Лёгкие Слёзы Любви, воплощают собой современный Шабаш. Может показаться удивительным, что молодые и всем сердцем принимающие доктрину Шабаша Каиниты в последнее время потеряли так много территорий, а все успехи, достигнутые Чёрной Рукой в крестовых походах, вскоре сошли на нет. Если глубже вникнуть в вопрос, станет понятно: стаи Шабаша на самом деле часто бывают недостаточно решительными или просто неопытными. Их пыл неискренен – они действуют в интересах Шабаша, потому что им так приказали, потому что им угрожали или потому что они верят в идеологию секты и считают её правильной. Стаи шабашитов редко *хотят* принимать участие в походах – они всегда делают это совсем по другим причинам.

Это не означает, что шабашиты не приходят в восторг от того, чем им приходится заниматься. Совсем наоборот. Сам факт того, что у них есть хоть какое-то рвение, кое в чём делает их вы-

ше утомлённых столетиями старейшин Камарильи, просыпающихся каждую ночь не для того, чтобы увидеть, что она им готовит, а из привычки. Отравленные инертностью и скукой Сородичи Камарильи продолжают свои Не-жизни, ведомые алчностью, паранойей или злостью. Для них потерянная ночь означает упущенные ресурсы, которые достаются молодым котериям. Для Шабаша всё не настолько просто и рутинно – это вопрос религии или философии, проповедующей крайнюю ненависть к Башне Слоновой Кости.

Тем не менее, искренность не всегда окупает неопытность, и Лёгкие Слёзы Любви это доказывают. Во времена господства Шабаша в Нью-Йорке стая была самой влиятельной в городе, её название знал каждый разумный старейшина и каждый перспективный дуктус. Даже несмотря на то, что дуктус самих Лёгких Слёз Любви была Каиниткой лишь двадцать лет, а другие члены стаи попали в мир Проклятых достаточно случайно, со своими задачами она справлялась превосходно. Возможно, причиной было то, что они понимали, какие возможности даёт превращение в Каинитов. Возможно, Шабаш занял место того, что было дорого им при жизни. Возможно, после Становления их цели просто кардинально изменились. Что бы ими ни руководило, Лёгкие Слёзы Любви бросились на защиту дела Шабаша с беспечной самоотверженностью, и их энтузиазм принёс свои плоды.

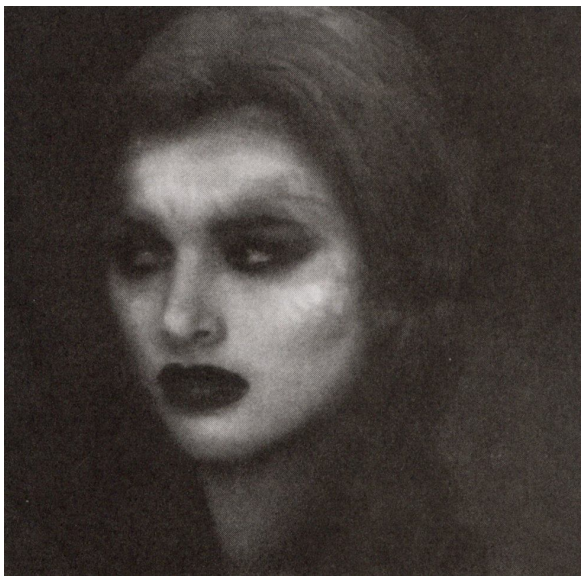
Эстер Рид

Предыстория: Шабаш был беспрекословно доминирующей сектой в Нью-Йорке на протяжении поздних 1970-х и ранних 1980-х. Когда из-под зловонного трупа эпохи диско выполз панк, секта без особых на то причин приветствовала его этику. Казалось, панк и Шабаш созданы друг для друга – основанные на яростном восстании против устоявшихся порядков, дерзкие и молодые, готовые подчинить себе весь мир. Как и многие другие шабашиты, получившие Становление в этот период, Эстер Рид стала следствием неожиданного сближения моды смертных и политики Не-мёртвых.

Ведя обычную для панков бурную ночную жизнь, состоявшую из концертов в CBGB[30] и героиновых оттягов в отеле «Челси», Эстер могла бы умереть столь же незаметно, как и жила, если бы не вмешательство случая. Проникший в андеграунд Ласомбра, пристрастившийся к крови наркоманов, обратил на неё внимание. «Обязанности» Эстер на службе у этого Ласомбра состояли в том, чтобы готовить наркоту, колоться и давать своему «бойфренду» пить из себя, дабы он тоже мог почувствовать кайф. В один особенно бурный уикенд Эстер переусердствовала с героином и потеряла слишком много крови, так что в итоге рисковала умереть от передозировки. Тогда Ласомбра дал ей Становление прямо в гостиничном номере, под грязным подоконником и среди луж рвоты, просто чтобы не прятать тело и чтобы труп наркоманки случайно не нашли в комнате, записанной на его имя.

Впрочем, после своего внезапного посвящения в секту Эстер показала себя полезной и в конце концов стала центром постоянно расширяющейся сети контактов. Не прошло и десятилетия с момента её Становления, как она уже стала дуктусом Лёгких Слёз Любви и получила всеобщее признание среди неонатов Шабаша. Она недолгое время служила храмовницей при архиепископе Полонье и часто возглавляла свою стаю в вылазках и сражениях с разведчиками Камарильи, слабокровными бродягами и даже соперниками из Шабаша, отказывавшимися выказывать должное почтение чужой территории.

[30] Известный ночной клуб в Манхэттене, один из центров развития американского панк-движения, ныне реорганизован в одноимённый музыкальный фестиваль. – *Прим. перев.*



Эстер возглавляла стаю и в ходе обречённого на провал шестисуточного противостояния Камарилье, вторгшейся в Нью-Йорк в 1999 году. Большинство членов стаи погибли – в значительной степени из-за того, что у Эстер не было опыта открытой борьбы с превосходящими силами Камарильи. Когда дело дошло до боя, Лёгкие Слёзы Любви в панике бежали от юстициария Носферату Кок-Робина. Эстер приказала стае отступать, позднее присоединившись к Полонье и странно беспокойному Ламбаху Рутвену. Жалкие остатки Лёгких Слёз Любви помогли другим Каинитам расчистить путь к отступлению, сдерживая натиск архонта Федерико ди Падуи до тех пор, пока подоспевший Полонья не отправил его в торпор.

После этого Эстер решила остаться в Нью-Йорке вместе со стаей. Она поддерживает непостоянную связь с Полоньей, считающим Лёгкие Слёзы Любви одним из главных ресурсов, позволяющих отвоевать город. Эстер посвятила себя этому делу – она руководит стаей в качестве агента-провокатора в условиях быстро растущего количества камарильцев вокруг. В последнее время она начала организовывать засады на отдельных Сородичей и маленькие котерии, но она понимает, что тактика террора лишь ненадолго задержит наступление Камарильи, а не остановит его. Вместе с двумя уцелевшими членами Лёгких Слёз Любви она ищет новых рекрутов. Ей всё равно, Становить новых вампиров или обращать в свою веру разочарованных камарильцев. Эстер просто желает вновь возглавить стаю, с которой все считаются, и снова оказаться на вершине.

Внешность: Эстер была среди первых панков и не настолько устала от музыкальной сцены на момент Становления, чтобы её внешность была чрезмерно непривычной. У неё густые светлые волосы, которые она собирает в хвост на макушке, когда рассчитывает на драку. Она носит обтягивающую кожаную одежду, уже вышедшую из моды; ей никогда не удаётся полностью соответствовать тем изменениям в массовом вкусе, которые произошли за годы после её Становления.

Отыгрыш: из эмоций, которые вы чувствуете, обида сильнее всех. Когда в Нью-Йорке господствовал Шабаш, вы находились на вершине мира – могли делать, что хотели, брать кровь, где вздумается, да и вообще наслаждаться властью, которую Становление дало вам над жалкими «пакетами с соком», пытающимися свести концы с концами всю свою короткую жизнь. Теперь же вам приходится ходить на цыпочках, лишь бы увидеть следующую ночь, и это, откровенно говоря, полная хрень! Чем скорее вы выгоните Камарилью и её прихвостней обратно, – из какого бы пекла они ни вылезли, – тем скорее вернётесь к привычной Не-жизни. Любой, кто встанет у вас на пути, получит трёпку – а это относится и ко всем, кто напрямую не сражается с Камарильей.

Клан: Ласомбра
Сир: Энтони Руис
Натура: Брюзга
Маска: Перфекционистка
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1981
Внешний возраст: около 25
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 2, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4

Таланты: Драка 4, Уклонение 3, Допрос 3, Запугивание 3, Лидерство 2, Попрошайничество 1, Знание улиц 2

Навыки: Вождение 2, Стрельба 2, Огненные танцы 1, Фехтование 2, Выживание 2

Познания: Расследование 2, Законы 1, Медицина 1, Политика 1

Дисциплины: Доминирование 1, Власть над тенью 1, Могущество 3

Дополнения: Связи 4, Статус в Шабаше 2

Добродетели: Убеждённость 3, Инстинкты 3, Смелость 3

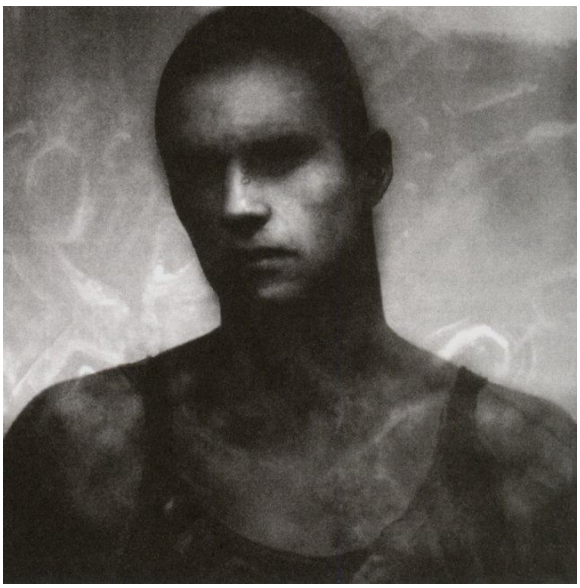
Мораль: Путь Ночи 5

Сила воли: 5

Рюрик Ракоши

Предыстория: представителям семейства Ракоши даже в голову не могло прийти, что в конце концов они окажутся в лапах тех же Извергов, от которых много лет назад бежали из Старого Света. В самом начале XX века уставший от вечного страха перед Горным Господином Ладислав Ракоши вместе с семьёй собрал пожитки и тайно сел на поезд, идущий в албанский порт Дуррес. Там он нашёл тихоходный корабль, портом прибытия которого был остров Эллис. Приплыв в Нью-Йорк, Ракоши обосновались в румынском квартале Саннисайд.

Впрочем, полностью успешным это путешествие не было, поскольку ещё большее зло Старого Света, чем то, от которого спасались Ракоши, опередило их и устроило себе логово под улицами Нью-Йорка. Предательство также последовало за ними, поскольку брат отца семейства нёс в себе порочное семя потомков Патриарха. Несколько лет Ракоши жили тихо и мирно, но затем родилась Людмила, и вместе с ней возродились кошмарные воспоминания о том, от чего им пришлось бежать.



Людмила могла говорить с духами родной земли, даже несмотря на то, что их разделяли многие мили, и их рассказы свели её с ума. Болезнь изуродовала её тело и приковала её к кровати, но каким-то образом целый выводок детей вырос в её чреве – и лишь наиболее циничные представители румынской диаспоры заподозрили в этом вмешательство её развращённого дяди. Вскоре, несмотря на географическую удалённость от кровожадных владык Старого Света, семья Ракоши вновь оказалась в рабстве у зловещих сил.

Рюрик родился в этом порочном клане. Беглые ревенанты линии Обертус несли в себе порчу своих хозяев-Цимисхов даже после того, как решили порвать с ними. Таким образом, Рюрик против своей воли рос в окружении новообращённых Обертус Нового Света и никогда не знал простой жизни, не затронутой влиянием Проклятых. Чтобы доказать свою преданность, он убил собственную сестру по приказу безумной Людмилы, ставшей Цимисхом и изготовившей из останков девочки маску, до сих пор украшающую её покинутое убежище. Продемонстрировав такое рвение по сравнению с трусостью своих родственников, Рюрик получил Становление в Шабаше.

Людмила и в нынешние ночи остаётся предводительницей семейства Ракоши,

окружённая гулями и жалкими Каинитами, доставившими её раздувшуюся тушу в Нью-Джерси после того, как Камарилья напала на город. Рюрик поддерживает с ней связь, продираясь сквозь непонятные послания, которые она ему отправляет; в них говорится о каком-то наследии секты, которое дремлет под грязными городскими улицами. Она не может рисковать Не-жизнью или существованием своей семьи, устраивая там убежище, поэтому Рюрик расследует эту тайну для неё. Она сообщила ему об Иштване Зантосе, рассказала о подземельях Носферату, которые приняли наследие Цимисхов за ужас собственного клана, поведала о целых милях подземных коридоров, ведущих к комнате, освещённой потусторонним сиянием.

Рюрик всё сильнее отдаляется от своих прежних обязанностей в Лёгких Слезах Любви, что привело к нарастающему конфликту между ним, с одной стороны, и Эстер и Рашидом, с другой: оба они считают, что он теряет хватку или пренебрегает своим долгом перед сектой. Он хотел бы признаться им, в чём дело, но это проблема Цимисхов, в первую очередь, и лишь во вторую (возможно) – всего остального Шабаша.

Внешность: у Рюрика тонкие восточноевропейские черты, которые делаются лишь заметнее из-за его болезненной худобы и бледности. Он носит три металлических колечка в носу и обычно оставляет клыки выпущенными, даже когда не питается. Его гардероб состоит из потрёпанной кожаной одежды, оставшейся со времён расцвета панка – она обеспечивает некоторую защиту и выглядит устрашающе. Рюрик очень высок – примерно шести с половиной футов ростом[31] – и тощ; у него глубоко запавшие глаза, а волосы сбриты почти полностью.

Отыгрыш: когда-то вы были духовным лидером Лёгких Слёз Любви – извращённый епископ-Цимисх назначил вас на эту должность. Но затем секту выбили из её цитадели, а кошмары Людмилы стали вашей ответственностью. Сейчас вы поддерживаете шаткую видимость верности своей стае, несмотря на своё тошнотворное Братание. С сильнейшим отвращением вы чувствуете, что стали частью какой-то неимоверной гнусности, но в глазах окружающих вы избраны для великого свершения, поэтому внимаете пророчествам Людмилы с полной омерзения решимостью.

Клан: Цимисхи
Сир: Людмила Ракоши
Натура: Педагог
Маска: Архитектор
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1979
Внешний возраст: под 30
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипуляция 3, Внешность 1
Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Уклонение 2, Эмпатия 4, Запугивание 2, Хитрость 3
Навыки: Знание животных 1, Лепка плоти 3, Ремесло 3, Травничество 2, Фехтование 3
Познания: Академические 2, Знание местности 1, Городские тайны 2, Знание клана Цимисхи 3, Загадки 3, Медицина 1, Оккультизм 4, Исследование 3
Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 1, Изменчивость 4
Дополнения: Союзники 2, Клановый престиж 1, Стадо 1, Ментор 2, Ресурсы 1, Слуги 2
Добродетели: Убеждённость 4, Самоконтроль 3, Смелость 2
Мораль: Путь Смерти и Души 7
Сила воли: 5
Психоз: Кровавый анимизм

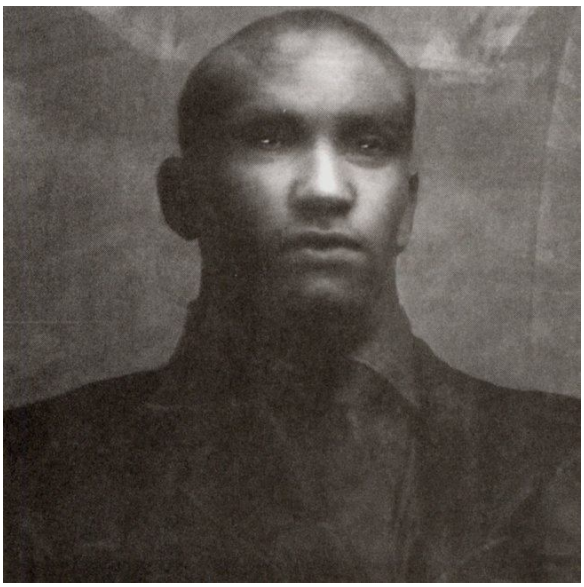
[31] Около 198 см. – *Прим. перев.*

Рашид Стоктон

Предыстория: мать Рашида Стоктона переехала из Фифт-Уорда[32] в Южный Бронкс, и это определило его судьбу. У него просто не было выбора. Его жизнь проходила от одной стычки к другой. Кирпичные стены, среди которых он рос, были испещрены граффити, увековечивавших то одного погибшего героя гетто, то другого. Рашид привык видеть жизнь такой: её целью, как ему казалось, было заставить как можно больше людей узнать твоё имя, прежде чем ты умрёшь под градом пуль, чтобы какой-нибудь тип с баллончиком намалевал твоё лицо на стене винной лавчонки в знак памяти.

Но Рашид никогда бы не стал одним из героев гетто. Принимая дурную славу за уважение, он рано начал заниматься мелким сутенёрством и наркоторговлей. Если бы он погиб в какой-нибудь разборке, никто бы даже внимания не обратил. В одиннадцать лет он добывал крэк для наркоманов, ставших инвалидами, которые не могли выйти из дома. В шестнадцать он сделался почти что крёстным отцом квартала Хантс-Пойнт, отстреливавшим неудачливых «крутых парней» вдвое старше себя. Он собрал вокруг себя кучку злобных приспешников, каждый из которых понимал, что их босс даже хуже, чем они сами могли бы попытаться стать. Рашид съехал от матери, когда ему исполнилось восемнадцать; не прошло и года, как на него обратил внимание Шабаш.

Сир Рашида дал ему Становление во время собственного «крестового похода», в итоге стоившего ему Не-жизни. После неудачной сделки по продаже наркотиков Джеффри Маллинс ввязался в перестрелку с копами и обнаружил, что у него на хвосте дюжина полицейских машин, и к тому же он объявлен в розыск. Маллинс нашёл дневное укрытие в подвале дома, где жил Рашид, рассчитывая на



следующую ночь бежать за пределы города и отсидеться, пока всё не утихнет. Однако Рашид со своей бандой спустился в подвал, чтобы рассортировать кокаин на дозы, и проснувшийся Маллинс обнаружил, что в его временном убежище вовсю орудуют наркодилеры. Посмеявшись такому «счастливому стечению обстоятельств», он убил всех, кроме Рашида, которого Становил, рассчитывая заставить его сбывать кокаин и отдавать выручку ему, Маллинсу. Очнувшись, Рашид спокойно выслушал заявление Маллинса, закончил расфасовывать наркоту, размолотил своего неудачливого сира в кровавую кашу куском трубы, а потом пошёл продавать кокаин уже в виде Каинита. Поскольку у него не было ментора, который объяснил бы Рашиду его новую сущность, он очень скоро привлёк внимание Шабаша.

Корыстная натура и грубая жестокость обеспечили Рашиду рекомендацию епископа к зачислению в Чёрную Руку. Поначалу Рашид с трудом приспосабливался к обществу убийц, поскольку привык исполнять приказы лишь ради какой-то материальной выгоды, но спустя некоторое время идеологическая обработка сделала своё дело. Рашид никогда не обладал особой психической устойчивостью, полагаясь вместо этого на порочность. Обретя цель существования, он сделался преданным сторонником Шабаша. Вышестоящие члены Чёрной Руки направили его в Лёгкие Слёзы Любви

[32] Под этим названием известны два места, одно в Луизиане, другое в Техасе. – *Прим. перев.*

из-за растущей политической значимости стаи, в которой к тому моменту уже появился храмовник и которая стяжала славу в боях против котерий потомков Микаэлы. Это были восходящие звёзды, и Чёрная Рука могла укрепить свою репутацию, поставив во главе стаи своего агента.

Но меньше чем через год после присоединения Рашида к стае Камарилья вторглась в Нью-Йорк. Стоктон горячо поддерживает Эстер Рид в её стремлении возродить стаю и вновь установить в городе власть Шабаша, но расходится с ней в оценке тактики. Если Эстер предпочитает следить за Сородичами Камарильи и наносить по ним удары, когда они достигают власти, Рашид считает, что лучше начать против них священную войну и убивать всякого, кто покажется. Они с Эстер часто спорят насчёт планов: он уверен, что чем скорее стая начнёт действовать, тем скорее город вернётся под контроль Шабаша, тогда как она утверждает, что если они станут просто убивать каждого Каинита, которого встретят, то никогда не остановят приток камарильцев в Нью-Йорк. Пока что им удалось найти компромисс – стая со всем рвением убивает одних «Сородичей» и докладывает Полонье о том, как идут дела у других. Всё это раздражает Рашида, и он даже озвучил желание основать собственную стаю – дружественную Лёгким Слезам Любви, но независимую.

Внешность: для своего небольшого роста Рашид очень крепок. Он невысок, но мощен. У него большие и зоркие глаза, но обычно он держится расслабленно, так что противники ошибочно недооценивают его физическую силу и способность к насилию. После Становления Рашид одевается так же, как и при жизни – часто в грязные или испачканные кровью вещи, когда-то неплохие, но теперь похожие скорее на лохмотья.

Отыгрыш: все, кроме вас, туго соображают. Это Последние Ночи. Близится Конец Времён. Вы не понимаете, почему даже Полонья, кажется, сидит сложа руки, пока Камарилья завоёвывает себе место. Вы совсем, совсем не безмозглый убийца. Нет, вы верите, что нужно методично устранять все препятствия, мешающие стилю Не-жизни Шабаша. Не обязательно убивать всех – только тех, кто ставит под угрозу Великий Джихад ради своих сиюминутных прихотей. Как вы можете понять, Камарилья считает себя чем-то вроде гениального манипулятора. Может, в салонах старейшин и палатах Патриархов это и работает, но настоящие вампиры не лезут вон из кожи, чтобы услужить этим старым пням! Они действуют, занимаются делом, а Камарилья часть своих усилий потратила на само празднование успеха. Они слишком удовлетворены собой, чтобы понять: их жадность и апатичность приближают конец света.

Клан: Городской Гангрел-антитрибу
Сир: Джеффри Маллинс
Натура: Ловкач
Маска: Победитель
Поколение: Одиннадцатое
Дата Становления: 1998
Внешний возраст: около 18
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 3, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 2
Таланты: Внимательность 1, Драка 3, Уклонение 4, Запугивание 2, Знание улиц 3, Хитрость 2
Навыки: Ремесло 2, Вождение 2, Стрельба 3, Фехтование 3, Скрытность 1
Познания: Законы 2, Лингвистика 1, Медицина 2
Дисциплины: Стремительность 2, Затемнение 3
Дополнения: Членство в Чёрной Руке 2, Связи 3, Слава 1, Ресурсы 2, Статус в Шабаше 1
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 3, Смелость 4
Мораль: Человечность 4
Сила воли: 5

Первоклассные Серцееды

Главный ресурс, которым располагает Шабаш – не яростные бойцы, не преданность общей цели и даже не готовность погибнуть, если это хоть как-то повредит врагу. Нет, лучшее оружие Шабаша – та пропаганда, которую Камарилья распространяет о нём. Для неонатов Камарильи Шабаш – это ураган выпущенных клыков, огня, сатанизма и взрывов, оставляющий за собой след из засохшей крови и обгорелой плоти. Конечно, некоторые стаи Шабаша именно таковы, но далеко не все. Как раз подобные заблуждения делают более утончённые стаи Шабаша столь эффективными… и если даже кто-то заподозрит, что они *есть* в городе, изгнать их будет нелегко.

Первоклассные Серцееды – одна из таких стай. Неразрывно связанная с артистическими и гламурными кругами Нью-Йорка, для неосведомлённых представителей Башни Слоновой Кости она неотличима от одной из камарильских котерий. Лишь сорвав покровы и открыв истинную злокозненную суть стаи, Камарилья сможет попытаться изгнать её из своего «трофейного» города. И если Первоклассные Серцееды столько времени успешно скрываются, сколько ещё таких же стай могут обитать здесь?..

Цель стаи – восславлять порочный стиль Не-жизни. Бывшие модели и светские львы, Первоклассные Серцееды часто обнаруживают, что о них пишут в рубрике «Общество и стиль» New York Times. Они – воплощённый идеал «прекрасных людей», не больше и не меньше. Они формируют моду, их имена значатся в числе первых в списках приглашённых на вечеринки, они – сама сказочность. В конце концов, когда смертные без задних ног приползают домой после разгульной ночи, им нет особой разницы, питались на них Каиниты или нет. Когда они проводят ночи, дёргаясь в безумных танцах, закидываясь оксикодоном или колясь кетамином, трахаясь и вылизывая дюжину мелких местных знаменитостей (или отсасывая у них – главное, что это знаменитости!), то что для них питьё крови, как не очередное извращение и без того испорченной элиты общества? Такие стаи получают наслаждение, открывая миру свою вампирскую зависимость и заставляя ей подражать. Менее «гламурным» стаям Шабаша равнодушие к подобным развратным непристойностям приносит спасение. На худой конец, во что проще поверить – в то, что проклятые Богом вампиры бродят в ночи, охотясь на невинных, или в то, что компания перегнувших палку гедонистов копирует то, что вычитала в каком-нибудь журнале для фетишистов?

Кэнди Кейн

Предыстория: смерть всё меняет. Когда-то Кэнди Кейн была обычной уличной проституткой; годом спустя она стала гламурной моделью и звездой клубов. Она получила Становление в Шабаше в тот момент, когда могущество секты достигло апогея. Хотя в Нью-Йорке Шабаш всегда преобладал, именно последние ночи превратили город из наглядного примера в подлинную легенду. То были ночи безграничных наслаждений! Эпоха изобилия, когда смертные добровольно отдавали кровь, стоило только показать им сиськи! Новый Вавилон! Современный Содом!

Сир Кэнди имела некоторую слабость к проституткам – возможно, когда-то она сама была одной из них. Впрочем, если это и было верно, то относилось к давно минувшим ночам – к моменту Становления Кэнди Полетта уже добилась своим обаянием пропуска в окружение епископа Турлева. Её Дитя унаследовало её престиж и вслед за сиром ступило на Путь Катари. От любовника-Цимисха Кэнди научилась секретам священничества и заняла эту позицию в собственной стае. Когда Полонья объявил, что хочет сформировать стаю светских звёзд, которая определяла бы «взаимоотношения» секты со смертными Нью-Йорка, Кэнди вызвалась добровольцем и была назначена дуктусом.

А затем дела пошли хреново. В город прибывали кровососы Камарильи, волна за волной. Единственное, что могло уберечь Первоклассных Сердцеедов от уничтожения – их социальные навыки. Ни один разведчик Камарильи так и не обнаружил их убежище на задах клуба Twilo в Вест-Сайде Манхэттена[33]; где бы ни появлялись члены стаи, их всегда окружали смертные, среди которых Каиниты Камарильи не решились бы демонстрировать свою истинную природу. Хоть стая и потеряла одного члена, она продолжает существовать и сейчас, возглавляемая Кэнди.

В нынешние ночи Первоклассные Сердцееды служат тайными шпионами архиепископа Полоньи. Кэнди и Джонатан остаются в списках VIP-гостей, по крайней мере, большинства популярных клубов. Оттуда Кэнди следит за действиями молодых камарильцев, большинство которых не знакомы с ней или не подозревают о её связи с Шабашем. Её цель – держать Полонью в курсе ситуации в Нью-Йорке и подготавливать неизбежное возвращение Шабаша в город. Когда секта вновь вознесётся к власти, уверена Кэнди, кардинал как следует отблагодарит её за усердие.

Внешность: Кэнди успела получить Становление до того, как употребление наркотиков и недоедание начали сказываться на её внешности. Она стала Не-мёртвой в эпоху «героинового шика» и остаётся образцом тогдашнего стиля, хотя в нынешние ночи носит более броский макияж. Чаще всего она выбирает такую одежду, в которой можно пойти в клуб, и даже «простые» вещи «на каждую ночь» у неё сплошь дизайнерские.

Отыгрыш: никто ничего не понимает. Вы осознаёте, насколько пуста и бессмысленна ваша Не-жизнь, но это не важно. Важно, что вы можете делать всё, что пожелаете. Если вам взбредёт в голову подбить кого-нибудь одновременно накинуться на прохожего и укусить его за шею с двух сторон, поверившего вам придурка арестуют, тогда как вы окажетесь под прицелами фотоаппаратов дюжины папарацци, и вашим поступком будут восторгаться на светских приёмах. Вы уже давно перестали искать смысл существования: для вас он теперь в том, что вы ни перед кем не отчитываетесь.

Клан: Ласомбра
Сир: Полетта Стромер
Натура: Мазохистка
Маска: Асоциалка
Поколение: Одиннадцатое
Дата Становления: 1989
Внешний возраст: около 25
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

[33] Twilo – ночной клуб, с 1995 по 2001 годы располагавшийся по адресу Западная Двадцать седьмая улица, 530; перестроен из складского помещения, ныне там отель «Маккитрик». Его огромный танцпол привлекал множество любителей электронной музыки, в клубе играли популярные хаус- и транс-диджеи, а по пятницам устраивались вечеринки для рокеров и прочей альтернативной публики. После ряда скандалов, связанных с употреблением наркотиков в Twilo, и смерти одной из посетительниц от передозировки на территории клуба, он приобрёл печальную известность и был закрыт властями в мае 2001 года. В июле 2006 возрождённый Twilo открылся в Майами, однако уже в июне 2007 вновь закрылся, на этот раз из-за проблем с финансированием. – *Прим. перев.*

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 3, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2

Таланты: Внимательность 1, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 1, Экспрессия 1, Запугивание 2, Лидерство 1, Знание улиц 4, Стиль 4, Хитрость 3

Навыки: Вождение 1, Стрельба 1, Фехтование 1, Исполнение 3, Безопасность 1

Познания: Расследование 2, Законы 1, Лингвистика 1 (испанский), Оккультизм 3

Дисциплины: Доминирование 2, Власть над тенью 1, Могущество 1

Дополнения: Связи 4, Слава 1, Стадо 4, Ресурсы 2, Ритуалы 2, Статус в Шабаше 1

Добродетели: Убеждённость 2, Инстинкты 2, Смелость 3

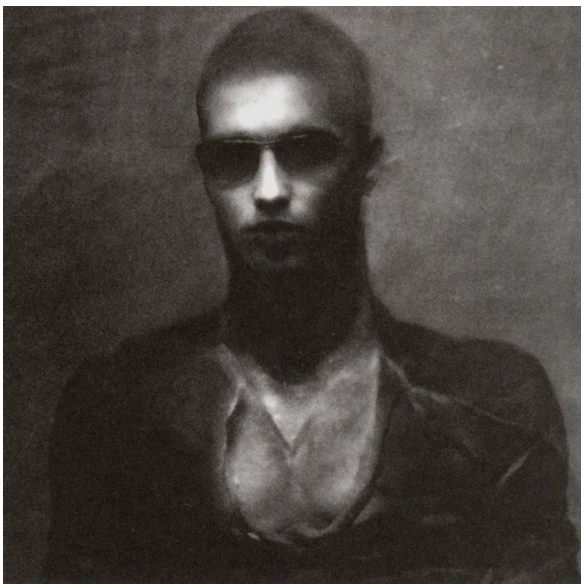
Мораль: Путь Катари 4

Сила воли: 4

Джонатан Гарсел

Предыстория: Джонатан вырос в квартале Астория в Квинсе. Будучи подростком, он тайком выезжал в Манхэттен, заваливался в какой-нибудь клуб, тусовался там всю ночь и приползал домой под утро – как раз вовремя, чтобы собраться в школу. Конечно, к тому моменту, когда он закончил школу и поступил в колледж, ему уже не приходилось скрывать свою ночную жизнь. В клубе он и встретил своего сира – шабашитку, временно состоявшую в Первоклассных Сердцеедах. После ночи разврата она Становила Гарсела, и он навсегда отбросил воспоминания о смертной жизни и учёбе.

Однако проблема состояла в том, что Шабаш совсем не интересовал Джонатана. Пока секта преобладала в городе, это не влияло на ситуацию, но когда дело дошло до битвы, Джонатан понял, что не желает жертвовать Не-жизнью на передовой. Для него был важен Нью-Йорк, а не Чёрная Рука.



Джонатан был достаточно умён, чтобы помалкивать об этом, а заодно не признаваться другим членам стаи, что Братание не оказывало на него должного эффекта. Когда двое Каинитов из стаи погибли в ходе сражения, он и глазом не моргнул. С тех пор он как бы замещает их, выполняя приказ Кэнди, и является священником в стае из двух вампиров. В нынешние ночи Джонатан надеется главным образом на то, что Кэнди встретит свой конец, и он сможет вернуться к нормальной Не-жизни, отбросив психологию осаждённого.

Внешность: многие клубные тусовщики мечтают вечно оставаться молодыми, и для Джонатана Гарсела эта мечта сбылась. Получив Становление всего через несколько ночей после двадцать первого дня рождения, он будет выглядеть юным, пока длится вечность… а она может скоро закончиться, как прошли времена славы Шабаша и Первоклассных Сердцеедов. Турецкое происхождение Джонатана проявляется в его оливковом оттенке кожи. Он бреет голову наголо и носит короткую бородёнку под нижней губой (которую время от времени тоже сбривает). У Джонатана проколот язык, и он часто носит другие украшения, если вечеринка это предполагает. Хотя он, разумеется, ведёт ночную Не-жизнь, он почти всегда надевает пару тёмных очков из своей обширной коллекции.

Отыгрыш: вы понимаете смысл надписи на стене – игра окончена. Кэнди думает, что сможет снова повернуть ход событий в пользу Шабаша, но этого никогда не случится. Вы можете сказать об этом хотя бы по тому, что когда вы куда-то отправляетесь вдвоём, создаётся впечатление, будто эти камарильцы повсюду. Город переполнен ими. Теперь выбор у вас невелик – либо примкнуть к Камарилье, либо убираться к чертям из Нью-Йорка. Пусть другие тешат себя несбыточными мечтами, а вы мыслите практично. Вам приходится скрывать своё неверие в Шабаш от Кэнди, но лишь до тех пор, пока вы не решите, как поступить дальше. Пока этого не произошло, играйте роль лояльного кровососа и продумывайте наилучший способ действий.

Клан: Тореадор-антитрибу
Сир: Мисс Ашрам
Натура: Плут
Маска: Щёголь
Поколение: Двенадцатое
Дата Становления: 1994

Внешний возраст: около 20
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 4, Внешность 3
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 2, Запугивание 1, Знание улиц 4, Стиль 3, Хитрость 3
Навыки: Вождение 2, Стрельба 2, Исполнение 1, Безопасность 2, Скрытность 2, Выживание 1
Познания: Академические 2, Компьютеры 1, Медицина 2, Политика 1
Дисциплины: Прорицание 2, Присутствие 3
Дополнения: Связи 3, Слава 1, Стадо 2, Ресурсы 3, Ритуалы 1, Статус в Шабаше 1
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль: Человечность 4
Сила воли: 4
Достоинство: Иммунитет к Узам

Прочие

Некоторые важные фигуры Нью-Йорка не являются частью конфликта сект, который так сильно влияет на общество Не-мёртвых. Находясь вне сект в силу происхождения, по собственному выбору или просто из-за апатичности, эти Сородичи ведут свои Не-жизни, не обращая внимания на Шабаш и Камарилью. Кое-кто из тех, кто влияет на события нынешних ночей, на самом деле даже не Сородич. Мир смертных может существовать и без вампиров, – в отличие от мира Проклятых, на который неизменно оказывают воздействие люди.

Сетиты

Стивен Кларк

Предыстория: Сетиты Нью-Йорка никогда не выстраивали строгой иерархии. Их небольшие котерии обитали в Морнингсайд-Парке, Бруклине, Гарлеме и Нижнем Манхэттене; другие представители клана сражались за территории с Шабашем или тайно проникали в неустойчивый домен Камарильи.

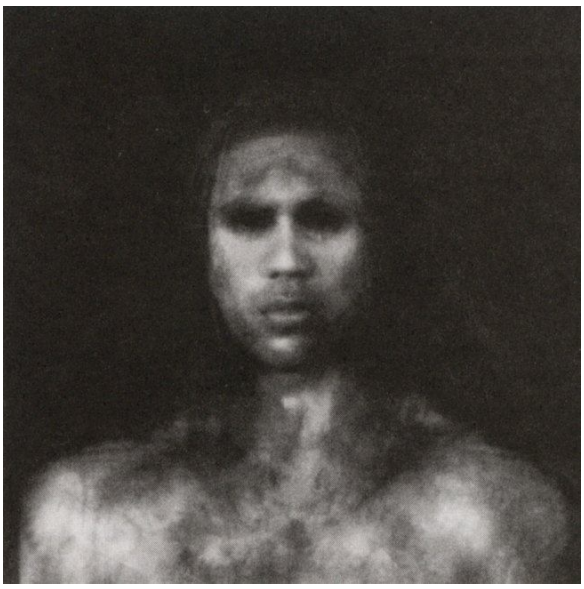
Стивен Кларк возглавлял одну из таких котерий, «Хозяев Ист-Флэтбуша». Их территория частично совпадала с владениями одной из наиболее могущественных стай Шабаша – ячейки Чёрной Руки, известной под названием Слово Пророка. Кларк использовал против шабашитов их же собственную тактику, давая Становление смертным из своей

банды скорее из необходимости, чем по разумным причинам; тем не менее, в итоге верх одержал Шабаш. «Хозяевам» пришлось перебиваться мелким рэкетом, незначительной торговлей на чёрном рынке и оборотом наркотиков.

В 1998 году ситуация изменилась. До того, как территория превратилась в поле боя между Сородичами, она находилась под контролем банды смертных итальянцев, которые не проявляли к ней особого интереса. Стивен понял, что выбора у него нет, и заключил с итальянцами договор: в обмен на помощь против Слова Пророка он пообещал присматривать за кварталом, отдавая часть добычи им. Условия были жёсткими, – итальянцы хотели половину, – но Стивен счёл, что от Слова Пророка его банда несёт ещё большие убытки. Он принял сделку и взялся за исполнение плана.

На следующий день итальянцы из банды вломились в убежище Слова Пророка и перебили шабашитов, пока те спали. Кларк тщательно спланировал атаку – смертные были уверены, что эти «гангстеры» просто тусовались всю ночь напролёт и так устали, что днём спали как убитые. Ночью «Хозяева» во главе с Кларком накрыли всех мелких бандитов, работавших на Слово Пророка. «Хозяева Ист-Флэтбуша» стали новыми боссами квартала, и несогласные заканчивали так же, как Слово Пророка – умирали.

Дела шли хорошо до тех пор, пока перед самым началом вторжения Камарильи Сетит Эли Сансарик не прознал о сделке, заключённой между Стивеном и итальянцами. Он вызвал Кларка на встречу и отчитал за проявленную «Хозяевами» недальновидность. По мнению Сансарика, проблемами доменов следовало заниматься Сородичам, и Кларк должен был прийти за помощью к нему, а не к смертным. Тот не согласился, заявив, что действовал только в своих интересах и что Сетиты никогда не были настолько сплочёнными. В ответ



Сансарик сказал, что в будущем дела станут вестись именно так – всю деятельность Сетитов возьмёт под контроль единый центральный храм, который возглавит он. А находясь в долгу у итальянцев, Кларк никак не сможет принести храму выгоду.

Недовольный Стивен вскочил, собираясь уйти, но прежде, чем он успел удалиться, Сансарик нанёс ему удар в спину отравленным кинжалом. Он поручил своим приспешникам спрятать тело, рассчитывая, что яд, распространившись по холодным венам Кларка, сделает свою работу и принесёт ему Окончательную Смерть. Слуги Сансарика бросили тело Стивена в винный погреб; позднее погреб засыпали и построили на его месте жилой дом.

Однако яд оказался не настолько сильным, как предполагал Сансарик, и примерно через год Стивен Кларк восстал из мучительного торпора. За это время планы Сансарика неуклонно приближались к исполнению, но ему ещё не удалось подчинить всех молодых представителей клана. Теперь Стивену известно, насколько Сансарик жаждет власти, и рассчитывает использовать эту информацию, чтобы удержать других Сетитов подальше от его лап. Конечно, всё это делается ради собственного блага, – Кларк слишком много знает, чтобы быть альтруистом. Если ему удастся поддерживать храм в децентрализованном

состоянии, по крайней мере, он сможет позволить Сетитам выбирать свои обязанности, а не получать их вместе со Становлением. Разумеется, для этого ему потребуется находиться подальше от Сансарика и сохранять голову на плечах.

Внешность: в свои лучшие ночи Стивен Кларк выглядел как крепко сложенный мужчина карибского происхождения с торчащими во все стороны волосами, широкой улыбкой и зоркими глазами, цепко следящими за происходящим вокруг. После торпора и болезненного пробуждения он выглядит намного хуже. У него грязные, свалявшиеся волосы, а кожа плотно обтягивает кости. После холодного сна он приобрёл вороватые повадки – его дух был сломлен точно так же, как и тело.

Отыгрыш: если не считать мести, чаще всего вы думаете о выживании. Вы слышали кое-какие рассказы после того, как пришли в себя – говорят, будто Сансарик стал настоящим королём местных Сетитов, но вы верите, что так быть не должно. Приблизьте Сородичей к себе, сделайте их своими союзниками и покажите, что Последователи Сета должны служить воле мёртвого божества, а не какого-то жалкого жреца, обитающего в Морнингсайд-Парке. Выжидайте и восстанавливайте свои политические и физические силы. Камарилья не питает любви к Змеям, но явно предпочтёт, чтобы они работали заодно с нею, а не против неё.

Клан: Последователь Сета
Сир: Рас Майкл
Натура: Плут
Маска: Архитектор
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1962
Внешний возраст: чуть за 30
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2/3, Выносливость 1/3
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 2/3, Внешность 1/2
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2/3, Сообразительность 2/4
Таланты: Внимательность 1, Драка 2/4, Уклонение 2/4, Эмпатия 2/3, Экспрессия 4, Запугивание 2, Лидерство 2, Знание улиц 1/3, Хитрость 3
Навыки: Знание животных 1, Ремесло 1, Вождение 2, Фехтование 2/3, Безопасность 2, Скрытность 2, Выживание 2
Познания: Академические 1, Финансы 1, Законы 2, Лингвистика 1 (испанский), Медицина 2, Оккультизм 2, Политика 1
Дисциплины: Стремительность 1, Затемнение 2, Присутствие 2, Серпентис 2
Дополнения: Союзники 0/2, Связи 0/4, Ресурсы 1/2, Слуги 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 2, Смелость 2
Мораль: Человечность 5
Сила воли: 5
Примечание: Черты Стивена в настоящее время снижены из-за его физической и духовной истощённости после торпора. Когда он оправится настолько, что сможет восстановить свои прежние способности, используйте те показатели, которые даны через косую черту.

Ассамиты

Сун Ян, «Мудрая Лягушка»

Предыстория: на границах Срединного Царства всегда шла ожесточённая борьба между Сородичами и Квай-джин. Учитывая, что Равнос вели собственную войну с Людьми-Демонами, а их территории граничили с исконными владениями Ассамитов, Не-жизнь Проклятых в этих краях была, мягко говоря, захватывающей. Автономный район Синьцзян особенно сильно страдал от влияния сверхъестественных сил по обе стороны границы. Местные Каиниты сражались с Сородичами Востока так же, как Ассамиты и Равнос воевали с Дворами Чёрной Черепахи и Белого Тигра.

Ассамиты вовлекли Мудрую Лягушку в схватку на своей стороне незадолго до того, как Запад втянул в свою войну весь мир. Получивший Становление потому, что он мог перемещаться среди местных жителей, не вызывая подозрений, он быстро перерос обычную работу убийцы и сделался дипломатом, ведущим переговоры между враждующими фракциями. Он отправлял лепестки орхидей *вусу* Двора Белого Тигра, возжигал благовония перед защитниками Двора Чёрной Черепахи и составлял подробные отчёты для своих повелителей из далёкой твердыни Аламут. Когда казалось, что убийств не избежать, Мудрая Лягушка охлаждал пыл кровопийц.

Однако со временем он устал быть пешкой для всех трёх сторон конфликта и задумался о других возможностях. Дворы его родины никогда не приняли бы Мудрую Лягушку из-за позорного, с точки зрения Квай-джин, «заражения» кровью Каинитов. Он отправил старейшинам, ради которых столько времени старательно работал, прошение, и они с заметной неохотой согласились отозвать его из зоны военных действий.

Сун Ян покинул Синьцзян как раз перед тем, как в 1949 году регион оказался захвачен коммунистами. К тому времени он, неонат, уже был не менее опытен, чем служитель. Он ненадолго задержался в Турции, но старейшины слишком ценили полевой опыт Мудрой Лягушки, чтобы оставлять его так близко от дома. С благословения (а на самом деле по приказу) старейшин Аламута Сун Ян отправился в Нью-Йорк.

Мудрая Лягушка прибыл в город, когда Третья гражданская война Шабаша подходила к концу, и пока Меч Каина рубил сам себя, скрывался в китайских кварталах района Флашинг в Квинсе и в манхэттенском Чайнатауне. Его новые обязанности предполагали куда меньше дипломатических изысков, чем старая работа в Китае. Здесь не было войн, которые требовалось прекратить; старейшины Аламута просто хотели быть в курсе происходящего. В последующие годы Сун Ян понял, что они следили за своими заблудшими соклановцами-антитрибу, ожидая от них раскаяния или проявления ереси. Почти сорок лет Мудрая Лягушка поддерживал связь с Детьми Хакима, докладывая им о действиях их неверных потомков.

А потом он сам присоединился к неверным. В то время как Ассамиты Шабаша погибали, сбегали из города или обезглавливали врагов в битве за Нью-Йорк, Сун Ян избегал контактов с ними. Он посвятил тот год выяснению причин, по которым клан поручил ему наблюдать и докладывать об антитрибу, и выяснил, что некий ужасный старейшина восстал из торпора, уничтожив многих Детей Хакима. Это встревожило Сун Яна. Почти столетие он служил миротворцем, а теперь все его усилия шли прахом из-за кровожадного воплощения самого Хакима. В ходе своих исследований Мудрая Лягушка узнал о существовании схизматиков и вступил в контакт с представителями этой новорождённой фракции. Обрадованные тем, что нашли союзника на территории, только что завоёванной симпатичной им сектой, они запросили у него копии всех его отчётов. Он согласился их предоставить.

Время, отведённое на наблюдения, почти завершилось. Вскоре Сун Ян по-

даст прошение о признании схизматиков клана в новом домене. Как только пыль, поднятая Камарильей в ходе работы по стабилизации ситуации, уляжется, он попытается обеспечить Детям Хакима подобающее место в домене.

Внешность: хотя Мудрая Лягушка стремится сохранять бесстрастный вид перед теми, кто может втянуть его в свои политические игры, для азиатов Чайнатауна он – почти что добрый дядюшка или заботливый дед. Среди своих людей Сун Ян улыбчив, он часто смеётся и рассказывает сказки, но когда доходит до серьёзных дел, его лицо превращается в сосредоточенную маску. Он постоянно щурится, – возможно, от сигаретного дыма и ночного ветра, – а его седые волосы только начали редеть, когда он получил Становление. У него немного более тёмная кожа, чем у большинства китайцев – Мудрая Лягушка объясняет это своей «необычной диетой».

Отыгрыш: всегда помните, что должны оставаться наблюдателем, а не становиться участником событий, происходящих в Нью-Йорке. Ваша фракция нерешительно присоединилась к Камарилье, и теперь ваша задача – разведать город на предмет его пригодности для остальных членов клана. Заводя врагов, вы заранее настроите против себя других и породите подозрения. Поэтому вы создали себе репутацию учёного путешественника и делитесь своими знаниями с любым, кто ищет их… кроме шабаситов, конечно же.

Клан: Ассамит
Сир: Чанг-Лин Кван
Натура: Архитектор
Маска: Педагог
Поколение: Десятое
Дата Становления: 1927
Внешний возраст: около 55
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 1, Дипломатия 3, Уклонение 2, Эмпатия 3, Экспрессия 4, Хобби 3 (игра в го), Обучение 3, Интуиция 2, Лидерство 1, Знание улиц 1, Хитрость 3
Навыки: Знание животных 1, Ремесло 2, Этикет 2, Боевые искусства 2, Выживание 2
Познания: Академические 4, Загадки 3, Расследование 3, Лингвистика 3 (арабский, английский, японский, мандаринский диалект китайского), Оккультизм 2, Политика 3, Наука 3
Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 2, Стремительность 2, Затемнение 3, Смертоносность 1
Дополнения: Союзники 2, Клановый престиж 1, Связи 4, Слава 1, Стадо 1, Ментор 1, Ресурсы 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 4
Мораль: Человечность 6
Сила воли: 7

Джованни

Донателло Джованни

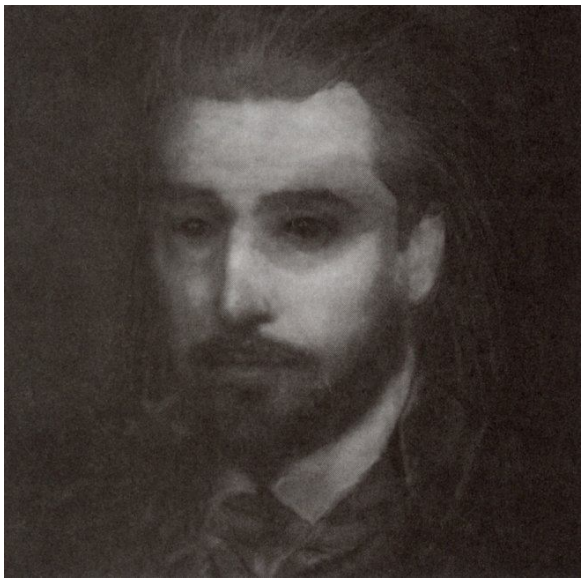
Предыстория: всю свою сознательную жизнь Донателло Джованни был привилегированной персоной. Ещё во времена его детства его семья была самой богатой и влиятельной во всей деревне на севере Италии. В юности, когда Донателло учился в медицинском институте, ему никогда не приходилось перебиваться с хлеба на воду – в отличие от других студентов. Даже после Становления, когда он вызвался создать базу Джованни в Нью-Йорке, ему удалось «договориться» с шабаситами, и он ничуть не стеснялся вести переговоры с осаждённой Микаэлой, Князем Камарильи.

Так продолжается и сейчас. В Маленькой Италии и Нолите Донателло известен как благословенный покровитель. Хотя он признаёт, что основным

политическим игроком в городе будет Камарилья, он предупредил её официальных лиц, что некоторые домены Джованни должны оставаться неприкосновенными. Донателло запустил руки в дюжину легальных деловых предприятий и втрое большее число незаконных делишек – с точки зрения любого поклонника организованной преступности, он воплощает собой образ крёстного отца. Однако ему и этого мало.

Донателло отвечал за переговоры с коалицией Вентру, заплатившей ему за тайную доставку Сородичей Камарильи в город. Он напрямую руководит теми Джованни, чей домен включает аэропорт Кеннеди. Даже Сородичи из других кланов делятся с ним выручкой, начиная с банд Сетитов в Бруклине и заканчивая мафиози-Вентру Манхэттена или бандитами-Бруха Бронкса. Анархи уважают Донателло за его умение оставаться независимым и при этом процветать, хотя и не питают к нему любви.

Хотя Донателло со всех сторон осаждён жадными неонатами и завистливыми старейшинами, он уверен, что Джованни смогут отстоять то, что принадлежит им. Если этот могущественный Сородич каким-то образом будет выведен из игры, то, вполне вероятно, начнётся война между бандами, отголоски которой затронут общество Не-мёртвых.



Внешность: Донателло Джованни толст и двигается медленно, неторопливо – как человек, знающий, что доставляет ему удовольствие, и берущий то, что хочет. Находясь в хорошем настроении, он весел и почти добродушен, однако один лишь его недовольный взгляд может стереть усмешку с лица своенравного неоната. У него копна блестящих каштановых волос, густая борода, коротко подстриженная спереди, и более длинные бакенбарды, которые едва начали седеть перед его Становлением. На носу у него видны кровавые прожилки от лопнувших сосудов – это выдаёт пристрастие к алкоголю, которому он был подвержен в смертной жизни. Романистка-Тореадор Таня Трепса описала его как «похожего на льва».

Отыгрыш: пока секты играют в кошки-мышки, Джованни богатеют. Пока шабашиты строят планы возвращения «своего» города, Джованни богатеют. Пока камарильцы шпионят друг за другом и наносят удары в спину самим себе, соперничая за домены и титул Князя, Джованни богатеют. Ваш долг – обеспечить, чтобы Джованни богатели и дальше, а все остальные могут делать, что им вздумается, пока их успехи не отражаются на интересах Джованни. Если такое произойдёт, отмщение будет скорым и решительным.

Клан: Джованни
Сир: Бруно Маццио
Натура: Архитектор
Маска: Традиционалист
Поколение: Девятое
Дата Становления: 1821
Внешний возраст: чуть за 50
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 4, Внешность 3
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 2
Таланты: Дипломатия 2, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание 3, Лидерство 3, Знание улиц 4, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 2, Этикет 3, Стрельба 1

Познания: Академические 2, Знание местности 2 (Манхэттен), Финансы 4, Расследование 1, Лингвистика 3 (английский, французский, немецкий, латынь), Медицина 3, Политика 3, Знание канализации 1, Знание преступного мира 3

Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 4, Могущество 2, Присутствие 2

Дополнения: Союзники 5, Клановый престиж 2, Связи 2, Стадо 2, Влияние 3, Ресурсы 5, Слуги 2

Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 5, Смелость 3

Мораль: Человечность 4

Сила воли: 6

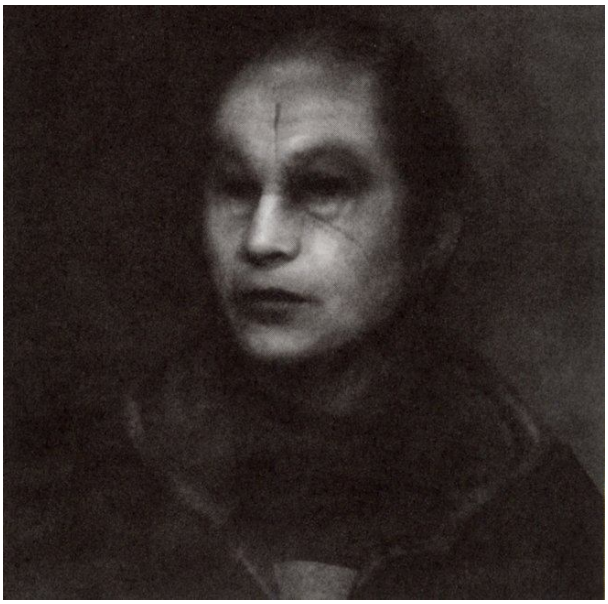
Без Дансирн

Предыстория: Безу никогда не следовало бы становиться Сородичем, но он им стал, и семье как-то придётся с этим разбираться. Ничем не выдающийся отморозок, он провёл молодость, накачиваясь пивом, устраивая драки в барах, провоцируя беспорядки после футбольных матчей и попадая под аресты. Сир дал ему Становление, когда нуждался в громиле, способном дать отпор одному Ласомбра, дела с которым обернулись неудачно; не предполагалось, что Без выживет. Однако он оказался слишком подлым, чтобы умереть, и в конце концов убил Ласомбра – а заодно и собственного сира. Вернувшись домой в Абердин, он во всём признался. Вирджиния Дансирн лишь улыбнулась – всё равно Алеку Дансирну уже давно подыскивали замену.

Так для Беза началась Не-жизнь слуги. Его отправляли то в одно место, то в другое, приставляли помощником к разным Джованни. Однако Без обладал повышенной вспыльчивостью и часто слетал с катушек, поэтому Вирджиния в конце концов устала от его выходок и выслала его в Америку – такой амбал мог пригодиться в Нью-Йорке, чтобы отбиваться от шабашитов, и если бы он погиб где-то за океаном, всем было бы всё равно.

Прибыв в США, Без начал работать под началом Донателло Джованни, ломая кости и устраивая разборки в соответствии с его поручениями. Несмотря на всю свою тупость, Без понимает, что на самом деле его «новое поручение» – это просто ссылка паршивой овцы с глаз долой. Сознавая, что он очень близок к участи своего покойного сира, он следит за тем, чтобы не облажаться. По мнению Донателло, в общем и целом Без некомпетентен, но полезен для определённых заданий, не требующих напряжения извилин. В этом он, пожалуй, прав, однако тёмная животная сущность Беза постоянно угрожает опровергнуть это суждение.

Внешность: в Безе многих раздражает не скотское поведение и даже не вонь изо рта, а то, что у него будто бы постоянно что-то торчит между зубов. Под его коротко подстриженными чёрными волосами можно рассмотреть келоидный шрам, тянущийся от середины черепа до основания шеи. Он носит одежду, доставшуюся ему от других представителей его ветви семейства Дансирнов – обычно слишком большую или слишком маленькую для него. У него близко посаженные поросячьи глазки, а когда он отдыхает, то садится на корточки, сгорбив спину.



Отыгрыш: не задавайте вопросов. Вы тут для того, чтобы выполнять приказы Донателло, а не отбросить копыта. Может, это ваш последний шанс – если облажаетесь, вас пошлют обратно в Абердин, где вас точно не ждёт ничего хорошего. Просто успокойтесь немного, держитесь в форме и делайте, что вам говорят. *Только* то, что вам говорят. Без импровизаций.

Клан: Джованни
Сир: Алек Дансирн
Натура: Браво
Маска: Браво
Поколение: Тринадцатое
Дата Становления: 1991
Внешний возраст: около 25

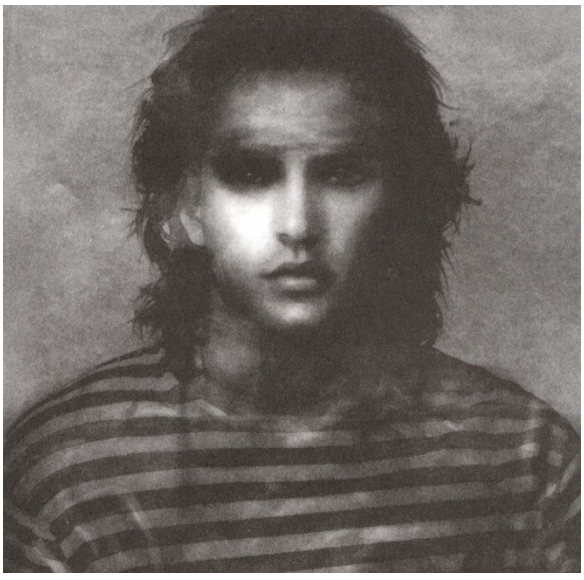
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 1, Манипуляция 2, Внешность 1
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 1, Сообразительность 2
Таланты: Драка 4, Уклонение 1, Допрос 2, Запугивание 3, Знание улиц 2
Навыки: Ремесло 1, Вождение 3, Стрельба 3, Фехтование 1, Безопасность 2
Познания: Законы 1, Знание преступного мира 1
Дисциплины: Могущество 4
Дополнения: Ментор 2, Ресурсы 2
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 2, Смелость 4
Мораль: Человечность 4
Сила воли: 5

Охотники

Майкл Невельсон

Предыстория: район Брайтон-Бич получил название в честь английского курорта, но явно не походил на него в начале 1980-х. Майкл родился в семье русских эмигрантов, поселившихся в приходящем в упадок квартале Бруклина; во многом из-за замкнутости обитателей этого гетто мальчику всегда казалось, что выбраться оттуда ему не удастся. Квартал будто бы всегда находился под чьей-то мрачной тенью – а отбрасывал её вампир по имени Олег Селиванов.

В Брайтон-Бич всегда процветал не вполне легальный бизнес. Там были русские ночные клубы, русские рестораны и ювелирные магазины, созданные как прикрытия для мафии. Почти все они контролировались скрытным мужчиной с грустным взглядом, который привёз вместе с собой в Новый Свет страх перед вампирами. Отец Майкла работал на этого человека и платил ему мзду, помимо расходов на аренду помещения и оплату обслуживания. Майкл видел, как много его отец отдаёт и как мало получает взамен, и поклялся, что никогда не окажется в таком же положении. Когда ему было шестнадцать, он уже настолько устал от всего этого, что украл пистолет и всерьёз намеревался застрелить человека, посланного Селивановым для «сбора дани». Но этот человек оказался вампиром и легко одолел мальчика.



В наказание Каиниты убили родителей Майкла, а его вместе с сестрой Жанной оставили в живых – в качестве напоминания о том, что им больше не следует переходить дорогу Не-мёртвым. Однако их тактика оказала прямо противоположное воздействие: Майкл в ярости пронзил сердце вампира, глумившегося над его горем, сломанной ручкой от метлы.

Битва между Камарильей и Шабашем разгорелась прежде, чем Селиванов успел свести счёты с мальчиком. В последующие годы Майкл выяснил, что вампиры в городе почти повсюду. Он считает свои страдания испытаниями, посланными Богом, который желает убедиться, что мальчик окрепнет духом, прежде чем станет исполнять Его высшую волю. С праведным пылом Майкл ночи напролёт выслеживает Сородичей, под утро возвращаясь в заброшенный многоквартирный дом в Бронксе, где живёт вместе с сестрой, чтобы проверить, всё ли с ней в порядке.

Внешность: Майкл выглядит очень по-мальчишески, хотя уже приближается к возмужанию. У него ясные глаза, в которых можно заметить страх. Майкл непропорционально сложен и движется неуклюже, словно заперт в чужом теле, с которым не до конца свыкся.

Отыгрыш: вы лишь недавно освоили английский и сменили имя на «более американское». Вам по-прежнему трудно строить некоторые фразы и понимать отдельные идиомы, но это не помешает вам исполнять Божью волю. Вампиры – земное воплощение зла, и больше них вы ненавидите только людей, мешающих вам выполнять свой долг. Таких людей, как Бобби Прайд.

Натура: Мечтатель
Маска: Мазохист
Внешний возраст: около 18
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 2, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Внимательность 2, Атлетика 2, Драка 1, Уклонение 3, Знание улиц 3
Навыки: Ремесло 2, Вождение 1, Стрельба 1, Фехтование 3, Безопасность 2, Скрытность 1, Выживание 4
Познания: Знание местности 2 (Манхэттен, Бронкс), Расследование 2, Законы 1, Лингвистика 1 (английский), Медицина 1, Оккультизм 1
Дополнения: Связи 2
Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 2, Смелость 4
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 6

Жанна Невельская

Предыстория: Жанна недолгое время помогала своему брату Майклу охотиться на вампиров, превративших их город в свои охотничьи угодья, но в результате рокового боя с неимоверно сильным порождением ночи осталась парализованной. Перед тем, как Майкл пронзил вампира одним из своих обожжённых кольев, сделанным из ручки метлы, тот успел переломить Жанне позвоночник.

Теперь большую часть жизни Жанна проводит, лёжа на матрасе в заброшенном многоквартирном доме, где живёт вместе с Майклом – смотрит телевизор дни напролёт и ест то, что ей приносит брат. Втайне она винит в своём увечье его, – и довольно-таки справедливо, – но слишком хорошо знает, как для него важно бороться с прихвостнями Дьявола во славу Господа. Поэтому пока Майкл решает собственные проблемы, она молча страдает.

Внешность: после стычки с вампиром Жанна парализована ниже пояса и прикована к инвалидной коляске. В сочетании с её зелёными глазами и чёрными волосами это придаёт ей схожесть с какой-то оккультисткой. Она

сохранила изящество даже после увечья. Жанна обычно одевается как гораздо более взрослая женщина, кутаясь в шали и пледы, а также покупая уже много лет как вышедшие из моды платья в секонд-хэнде.

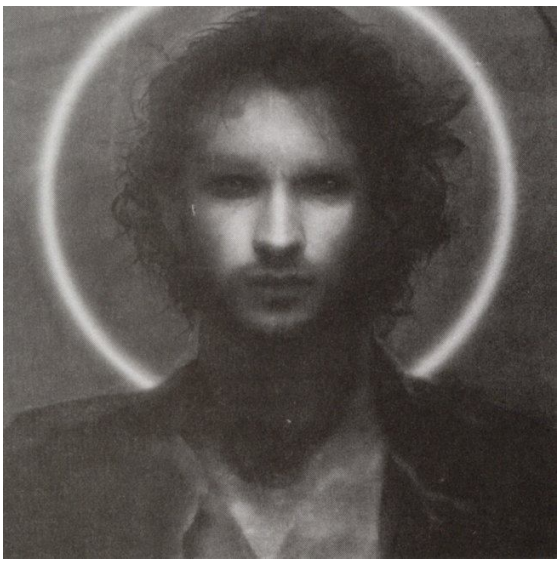
Отыгрыш: у вас очень плохой английский и ужасный акцент, поэтому вы предпочитаете говорить по-русски. Вы так и не оправились до конца после той злосчастной битвы с вампиром, да к тому же искалечены, и вампиры вызывают у вас ужас. Вы очень надеетесь, что никто из них не выследит Майкла после одной из его ночных вылазок.

Натура: Ребёнок
Маска: Опекун
Внешний возраст: около 18
Физические атрибуты: Сила 1, Ловкость 1, Выносливость 1
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 2, Внешность 2
Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Эмпатия 3, Экспрессия 2
Навыки: Ремесло 2, Исполнение 1, Выживание 2
Познания: Знание местности 2 (Бруклин, Бронкс), Оккультизм 1
Дополнения: нет
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 4
Мораль: Человечность 7
Сила воли: 2

Бобби Прайд

Предыстория: чудовища существуют! Бобби столкнулся с этим шокирующим фактом, когда работал ночным охранником на складе в Сейнт-Луисе. Однажды, когда он дежурил, сидя за столом, на склад зашла девушка в сопровождении мужчины. На глазах у Бобби мужчина перекинулся в бледное, изуродованное создание с клыкастой пастью! Оцепенев, он мог лишь наблюдать, как девушка и тот, кто казался парнем, отправились по каким-то своим делам. Два дня спустя нашли обескровленный труп этой девушки. Конечно, в газетах написали, что у неё была то ли анемия, то ли гемофилия, то ли ещё что-то такое, но Бобби, вспоминая, что увидел в тот раз, понял, насколько эти твари влиятельны и могущественны.

Узнав о смерти той женщины, Прайд раскопал столько информации об оккультизме, сколько сумел, поскольку плохо разбирался в том, что собрался изучать. В Интернете он наткнулся на форум «осведомлённых» людей, охотившихся на существ, которые, как он теперь знал, существовали на самом деле. Когда кое-кто из посетителей форума упомянул о «вампирской войне» в Нью-Йорке, Бобби почувствовал внутренний зов. Он собрал свои немногочисленные пожитки, уволился с работы и приехал в большой город.



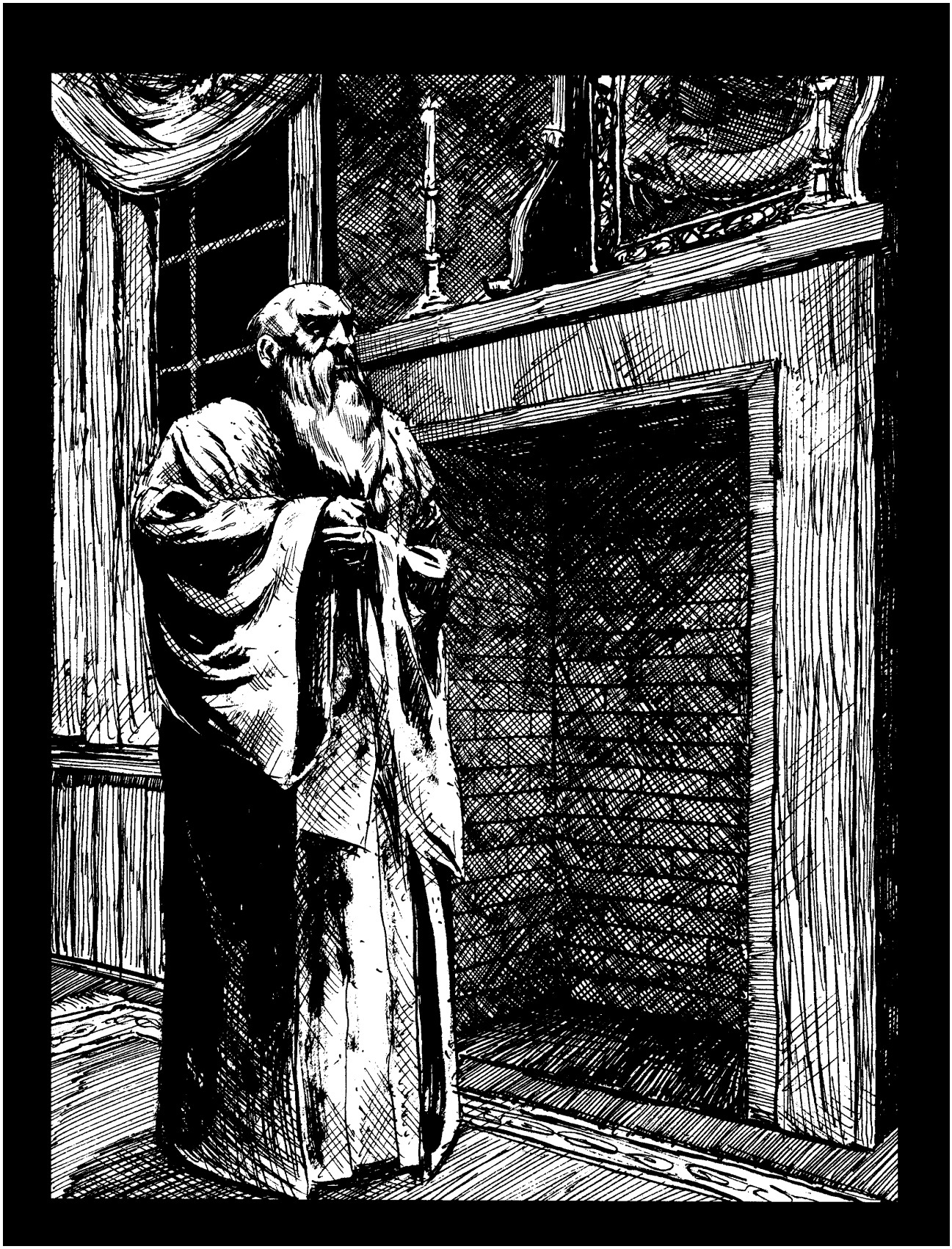
Как он и ожидал, там всё обстояло просто ужасно. Когда Бобби понял, куда смотреть, то стал видеть вампиров везде – согласно записям в дневнике, хранящемся в его квартире в Бронксе, он уже встретил *две дюжины* этих созданий. Ну и где же, спрашивается, все эти борцы с нечистью, с которыми он общался в Сети? На данный момент Бобби познакомился лишь с одним сумасшедшим пареньком, которого пытается уберечь от неприятностей, когда их пути пересекаются – ведь этот придурковатый мальчишка не догадывается, что такой работой надо заниматься тем, кто для неё подготовлен.

Ситуация тяжёлая: как минимум двадцать четыре вампира против одного-единственного Бобби, который должен завалить их всех. Надо ещё и присмотреть за этим мальцом, а это тоже доставляет изрядные хлопоты. К счастью для мира смертных, Бобби готов принять вызов.

Внешность: Бобби вырос на Среднем Западе, что многое говорит о его поведении и внешнем виде. Он крепко сложен и дороден, у него крупные черты лица и румяные щёки. Даже в те дни, когда он удосуживается побриться, на лице у него часто остаётся щетина. Он носит военную форму, купленную на профицитных складах, или рабочую одежду, обычно приобретаемую на распродажах. После переезда в Нью-Йорк у него не было времени стричься, и он сильно оброс. В схватке с одним из Сородичей Бобби обзавёлся шрамом, тянущимся от ноздри к губе – вампир так сильно ударил его, что разорвал кожу.

Отыгрыш: как будто недостаточно того, что вы – единственный, кто точно знает, что проклятые кровососы существуют. Но нет же, мало того, что вам приходится избавлять мир от этих созданий, так ещё и этот долбаный мальчишка-иностранец вечно путается под ногами. Вы не можете просто убить его – тогда вы стали бы не лучше вампиров. Но когда вы видите, как он кидается на ходячих мертвецов, вам кажется, что он *желает* умереть и хочет утащить одного из них с собой. Когда этот парень не болтает об «убийстве *упырей*», он несёт всякую чушь – Бог то, Бог сё. Вы надеетесь, что маленький засранец предоставит работу настоящим экспертам. Вы считаете, что обрели новую цель в жизни – если бы вы не охотились на вампиров благодаря тому мистическому «озарению», то могли бы стать каким-нибудь водителем грузовика, чёрт побери. Теперь это ваша страсть, ваша работа, ваше призвание.

Натура: Браво
Маска: Директор
Внешний возраст: под 40
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипуляция 2, Внешность 1
Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Внимательность 3, Атлетика 1, Драка 4, Уклонение 4, Запугивание 2, Знание улиц 1, Хитрость 1
Навыки: Вождение 2, Стрельба 1, Фехтование 4, Безопасность 3, Скрытность 2, Выживание 1
Познания: Академические 1, Оккультизм 2
Дополнения: Ресурсы 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 5
Мораль: Человечность 6
Сила воли: 5
Примечание: у Бобби есть сверхъестественная способность, позволяющая ему «заряжать» энергией холодное оружие. «Заряженное» оружие наносит непоглощаемые повреждения вампирам (и только вампирам) до конца сцены и светится, когда находится в руках Бобби. Для активации этой способности Бобби должен потратить пункт Силы воли.



Глава четвёртая: Заговоры

Большой город! Лекарство от всех болезней! Чистое средоточие жизни!
Дэвид Холланд, «Марчестон: История оборотня»

В этой главе описываются некоторые сюжетные ходы, в которые могут оказаться вовлечены котерии и отдельные Сородичи Нью-Йорка. Любой из этих сюжетов подойдёт для того, чтобы ввести в него игроков. Некоторые из них просто-таки требуют вмешательства игроков для завершения, тогда как другие могут не находить разрешения в обозримом будущем и задействовать игроков в долго- или краткосрочной перспективе так, что они даже не узнают об этом.

Планируя хронику, рассказчик должен определить для себя, какие из этих сюжетов вплести в личные истории персонажей. Слишком большое количество глобальных линий перегрузит хронику и отвлечёт игроков от её главной идеи, тогда как использование одной-единственной может сделать историю линейной и ограниченной. Вероятно, для большинства хроник лучше всего брать две или три сюжетных линии, используя их в качестве привязки для собственных желаний и стремлений персонажей. Например, сильно политизированная хроника может вовлечь персонажей игроков в противостояние за титул Князя или должности примогенов с соперниками, а если в то же время дать игрокам возможность столкнуться со смертными охотниками на вампиров, они могут попытаться с их помощью устранить конкурентов или будут вынуждены сами спасаться, когда их недоброжелатели применят аналогичную тактику. Персонажи, назначенные чистильщиками, с очень высокой вероятностью рано или поздно наткнутся на изолированные группы шабашитов, и в итоге могут даже попасть в логово Патриарха. По-настоящему эпическая история (или хроника, которую ведёт действительно искусный рассказчик) может задействовать любое число сюжетных линий, объединённых одной темой. Представьте себе, например, историю о верности родному клану, которая начинается с задействования артефакта, которым владеет Дэвид Морган, вьётся вокруг получения титула Князя Тремером, а самый разгар хроники приходится на эпизод, в котором обороняющиеся от вторжения Шабаша камарильцы выясняют, какое ужасное создание скрывается под городскими улицами. В каком из этих эпизодов верность клану станет самоубийственной или спасительной? Как и всегда, лишь рассказчик определяет, какое соотношение сюжетных линий и тематических элементов оптимально подойдёт его игрокам. В следующей главе вы найдёте больше советов по конструированию истории, а эта описывает сами сюжетные линии.

Князь города

История, в которой титулы и звания, считающиеся почётными в Камарилье, ожидают Сородичей, способных их получить

Носферату Калеброс только что отрёкся от титула временного Князя Нью-Йорка. Это решение вызвало серьёзное неодобрение Камарильи, однако сам Калеброс настаивает, что принял его для того, чтобы новый постоянный Князь смог получить титул.

К тому же Калеброс был Князем в период военного времени и поэтому не назначал примогенов – хотя он консультировался с советниками, негласно при-

нятые «военные законы» Камарильи предписывают не утверждать формальных примогенатов. Теперь Калеброс отрёкся, и новый Князь, без сомнения, решит создать совет примогенов. А это означает, что предприимчивые Сородичи попытаются обеспечить себе место в этом престижном кругу.

Несложно понять, что в таком богатом домене, как Нью-Йорк, конкуренция за звания и должности будет яростной. Клан Тремер уже поднял заметный шум по поводу своего значительного вклада в изгнание Шабаша и не скрывает, что хотел бы видеть во главе Сородичей города одного из своих представителей. Но Тореадоры и Вентру даже не удостоят Тремеров ответа: разве может самый важный культурный, экономический и социальный центр мира управляться каким-то бесчестным, небрежным Чародеем? Те Носферату, которые политически активны, агитируют в пользу своего соклановца, ставя в пример Калеброса, эффективно управлявшего доменом. Бруха в ответ указывают на Тео Белла и, похоже, тоже хотят видеть во главе города собственного Князя, хотя Белл явно не желает оставаться в Нью-Йорке надолго.

Почти наверняка за спиной нового Князя будут стоять могущественные союзники. Может быть, ими окажутся ветераны битвы за Нью-Йорк – а может быть, кто-то из недавно прибывших в город Сородичей. Любая мудрая котерия понимает, что власть в Нью-Йорке созрела для того, чтобы сорвать её, поэтому сеть контактов и услуг будет полезнее для получения титула Князя, чем любые угрозы и политические склоки. Нью-Йорку не нужен ещё один «военный предводитель» – если даже такой появится, скорее всего, он вскоре встретит кровавую Окончательную Смерть.

Конечно, на самом деле Князь – не более чем Сородич, объявляющий весь город своим доменом с согласия большинства других местных вампиров. Старейшины Нью-Йорка, наблюдающие за Джихадом столетиями, прекрасно знакомы с его правилами. В основном они предпочитают быть делателями королей, а не королями, поскольку именно Князь всегда становится первой мишенью для всех недовольных. Это не означает, что Князь Нью-Йорка непременно станет чужой марионеткой, но молодым Сородичам, желающим занять эту позицию, лучше прислушиваться к советам тех, кто без труда выведет их из игры, если это потребуется.

Лишь немногие Сородичи Камарильи хотя бы задумываются о возможности того, что Шабаш воспользуется периодом безвластия, попытается проникнуть в город и отвоевать его. Хотя оставшиеся в Нью-Йорке группы шабашитов слишком слабы и разобщены, чтобы поставить во главе города кого-то из своих представителей, амбициозный кандидат в епископы или дуктус с обширными связями может использовать сложившуюся ситуацию, дать Камарилье время ослабить саму себя раздорами и после этого заявить о правах на домен. Откровенно говоря, это маловероятный вариант, но поскольку Шабаш всё явственнее понимает, что все его достижения в ходе войны за восточное побережье рушатся, он может пожелать восстановить свою пошатнувшуюся власть и отвоевать одну из старых цитаделей.

Важные персонажи

Немногие старейшины и служители, обустроившие убежища в Нью-Йорке, держат в руках ключи к власти. Многие из них пользуются солидным влиянием среди Сородичей благодаря очень долгому пребыванию в домене (Кэтрин Вайс и Валентин), заслугам в ходе отвоевания города (Тео Белл и Калеброс) или другим преимуществам.

Однако по разным причинам мало кто из этих Сородичей хочет лично получить титул Князя. У Валентина и Кэтрин есть собственные секреты, и они предпочтут оставаться в тени, управляя событиями тайно. Тео Белл не желает оставаться в Нью-Йорке надолго, к тому же обязанности архонта вынуждают его часто путешествовать. Калеброс попросту очень устал. Он временно носил титул лишь для того, чтобы построить оплот власти Камарильи в городе, а не из-за собственных политических амбиций. Однако мудрый претендент на домен не станет пренебрегать могуществом и связями, которыми владеют эти старшие Сородичи. Хотя ни один из них в одиночку не сможет обеспечить победу своему протеже или сокрушить неугодного кандидата, они не станут поддерживать неотёсанного или обладающего сомнительной репутацией Сородича, так что их помощь в долгосрочной перспективе может оказаться решающей.

Кому быть Князем

Конечно, если эта сюжетная линия будет основной в вашей хронике, мы предполагаем, что вы задействуете в ней своих игроков. Смогут ли они добиться успеха, зависит только от их изобретательности и вашей способности развивать историю. Даже если никто из них не захочет становиться Князем, они могут обрести массу преимуществ, поддерживая того претендента, который в итоге получит власть в домене. Обратите внимание на раздел «Итоги», представленный ниже.

Из Бруха наиболее вероятным кандидатом в Князья является Марлена, но её претензии сопряжены с огромным риском. Её политическая программа будет очень либеральной, по принципу laissez-faire, – примерно так вели себя Князья в период до образования сект, и эта политика не имеет ничего общего с действиями таких современных суровых Князей, как Маркус Витель и Лодин. Если Марлене удастся стать Князем, она просто обеспечит себе наибольшее влияние среди Сородичей домена, полагаясь на поддержку тех, кому понравится её ультралиберальная позиция. Она признает нескольких примогенов, но нет никакой гарантии, что она позволит каждому клану выдвинуть своего представителя; ко всему прочему, Марлена будет формировать примогенат из тех, кто верен ей или, по крайней мере, нейтрален. Будучи «тёмной лошадкой», Марлена не откажется от помощи анархов, которая может принять различные формы: например, она попытается устроить «восстание» анархов, а затем возьмёт на себя мирные переговоры, удачно их завершит и потребует домен в награду за «возвращение

анархов под крыло Камарильи» (на самом деле она просто позволит им делать всё, что им заблагорассудится, и беспрепятственно накапливать ресурсы и влияние). Она даже может возглавить анархов, завоевав их симпатии своим либерализмом и захватив трон силой. Наконец, Марлена способна встать во главе анархов и поддерживающих её камарильцев, чтобы с их помощью уничтожить уцелевших шабашитов и создать себе репутацию воительницы, сражающейся ради вящего блага города. В конце концов, у Калеброса получилось – почему не выйдет у неё?

Претензии Картера Вандервейдена на домен могут основываться на его прошлой карьере юриста, которая в некотором роде продолжилась и после Становления. Его тактика будет совершенно честной: он просто заявит права на домен, в котором каждый Сородич, от старейшины до птенца, станет искренне работать на благо всего города. Чего Картер не приемлет, так это перераспределения власти: те, кто уже обеспечил себе нишу, должны продолжать пользоваться плодами своих трудов. В трактовке Традиций он очень консервативен и считает Князя высшей инстанцией в связанных с ними вопросах на территории домена. С такой позицией он станет суровым, но честным Князем, держащим в своих руках основную власть, а примогены будут «советниками, которыми и должны являться». Коротко говоря, он сделается просвещённым деспотом, пристально следящим за тем, чтобы в центре влияния оставался Князь, но не извлекающим из своего положения иных выгод (очевидных, по крайней мере). Вандервейден столкнётся с серьёзным сопротивлением со стороны Каллихана и его анархов, а также тех Сородичей, которые считают звание Князя скорее общественной должностью, чем титулом правителя – иными словами, против него выступит *большинство* Сородичей. Тем не менее, он остаётся не самым безнадёжным кандидатом, поскольку консервативная фракция Сородичей охотно согласится сделать Князем кого-то достаточно могущественного, чтобы обеспечить отпор шабашитам.

Эугенио Эстевес близок к получению титула благодаря влиятельности Тремеров, которые не только многочисленны, но и внесли большой вклад в освобождение города от Шабаша. Обязанности Эйслинг по управлению Капеллой Пяти Районов в качестве верховного регента не позволяют ей всерьёз заявить права на титул Князя, да это и не входит в сферу её интересов. Хотя Эугенио не будет совершенно бесчестным, он явно станет потакать желаниям Тремеров, если сделается Князем, и с большой вероятностью постарается сохранить традиционный баланс власти, принадлежащей коалиции Вентру, Тремеров и Тореадоров. Безусловно, Эстевес – ещё один консерватор, претендующий на власть, но он не столь зациклен на централизации, как Вандервейден. У него есть опыт руководства Сородичами, поскольку несколько десятилетий он управлял капеллой, но всеобщее недоверие к Тремерам, равно как и недовольство тех кланов, которые окажутся обделены властью в случае его победы, вероятнее всего, не позволят Эстевесу получить титул.

Среди Тореадоров наибольшие шансы занять трон имеет Кадир Аль-Асмей. Хотя его боятся и уважают как шерифа, на посту охранника Традиций он нажил немного врагов – не каждый шериф может похвастать таким достижением. Главная проблема Кадира состоит в том, что мало кому из Сородичей он *нравится*. Те, кто его уважает, питают почтение к самой должности шерифа и к той искренности, с которой он исполняет свои обязанности, но не испытывают никаких тёплых чувств к самому Аль-Асмею. Хотя Кадир, конечно, обладает достаточным обаянием и уравновешенностью, чтобы заявить права на домен, поддерживать его станут разве что очень неохотно, и разговоры о том, кто *на самом деле* будет Князем в его домене, в таком случае никогда не утихнут. Кадир пользуется

покровительством некоторых старейшин, включая Тео Белла, и равнодушным признанием со стороны Калеброса, но однозначно не пользуется популярностью среди молодых Сородичей, а в Нью-Йорке воля неонатов может даже перевесить мнение старейшин. Если Кадир получит власть, в его домене будут строго соблюдаться Традиции, ни о каких послаблениях или влиятельных примогенах и речи быть не может.

На титул претендует также одна из гарпий. Хелена Пенхард, Дитя Микаэлы, бывшей Князем города в своё время, – возможно, самая вероятная кандидатка на получение домена. Её поддерживают многие старейшины, её происхождение удовлетворяет традиционалистов, и у неё есть опыт знакомства с управлением, поскольку она видела, как руководит городом её сир. Однако из-за её консервативности большинство Сородичей полагают (и они, пожалуй, правы в долгосрочной перспективе), что при её правлении традиционная коалиция Вентру, Тореадоров и Тремеров продолжит дёргать за ниточки. Кроме того, претензии Пенхард ставит под сомнение её собственное заявление о том, что ей, как наследнице Микаэлы, заранее причитался собственный домен – ведь домен Микаэлы был со всех сторон окружён владениями враждебной секты и каждую ночь осаждался, а сейчас Камарилья полностью контролирует город. Почти никто из Сородичей Нью-Йорка не станет поддерживать «военного Князя», а те, что станут, не захотят видеть в этой роли Хелену (да и вообще кого-то из Вентру). Хелена утверждает обратное: она говорит, что её правление не будет подчинено законам военного времени; что перед тем, как накладывать ограничения, нужно возродить разрушенное; что примогены не станут марионетками. Большинству Сородичей, имевших дело с Вентру, Хелена кажется даже слишком либеральной, особенно когда заводит речь о «возрождении перед ограничениями». Хотя она ясно даёт понять, что не пожертвует Традициями, чтобы позволить Сородичам своего домена строить собственные сферы интересов, она планирует снять установленный Калеброс запрет на Становления, развивать отношения с Независимыми, преследовать остающихся в городе шабашитов до тех пор, пока они не будут изгнаны, и не ограничивать никого в накоплении богатств и влияния. Многие Сородичи *хотели бы* поверить Хелене, но мало кто из них сталкивался с настолько альтруистически мыслящими старейшинами. Другие Сородичи часто обещают то же самое, претендуя на домены, но никогда не выполняют своих клятв. Хелена это понимает и не хочет, чтобы после получения титула её сокрушили, рассчитывая, что в процессе восхождения к власти начнёт «период благоденствия» и позволит другим основать собственные малые домены внутри её собственного.

Кэтрин Вайс молчаливо поддерживает Хелену, и Тео Белл тоже может стать её сторонником, если ей удастся убедить его в своей честности. Томас Артуро хотел бы поддержать Пенхард, однако такой ход был бы расценён как признак политического сговора между гарпиями. С другой стороны, «период благоденствия» станет для Артуро эпохой расцвета бизнеса, так что может показаться, что он просто выбирает кандидатку, чьи намерения совпадают с его собственными. Так или иначе, если на сцене появится кандидат, более устраивающий любого из этих Сородичей, они, скорее всего, оставят Хелену и переметнутся на сторону нового фаворита.

Нельзя забывать и о Боссе Каллихане, пускай даже в случае обретения власти он скорее станет бароном анархов, а не Князем. Каллихана не поддерживает никто из Камарильи, но за ним стоят преданные, хоть и немногочисленные, анархи. Кроме того, учтите, что кое-кто из Сородичей Камарильи предпочтёт краткий период власти анархов застою, который может воцариться в домене под управлением союза Тремеров, Вентру и Тореадоров, и эти либерально или ра-

дикально настроенные Сородичи могут вступить в тайный союз с Каллиханом, рассчитывая позднее свергнуть его. Впрочем, Каллихан тоже не дурак, и он будет следить за развитием личных дрязг и заключением политических альянсов в Камарилье. Он не станет претендовать на власть, пока не будет точно уверен, что обретёт её. В конце концов, он Не-мёртв и может хоть целую вечность ждать удобного случая.

Текущая обстановка

Калеброс поддержит потенциально справедливого Князя, однако с немалой вероятностью может предоставить покровительство и будущему тирану. У него в настоящее время есть собственные заботы, связанные с присоединением к местной котерии Носферату, которой он не очень-то полюбился в бытность Князем. До тех пор, пока претендент на титул будет давать понять, что оставит Туннельных Крыс в покое, признает их права на небольшой домен и даст приемлемые охотничьи угодья, Калеброс будет его поддерживать. Это естественным образом делает его противником ряда кандидатов из «высшего общества», которые не скрывают, что хотят вытеснить Носферату обратно в подземелья, «где им и место»; однако если борьба за титул затянется, могущество Калеброса ослабнет. Кроме того, несмотря на успешное управление городом после битвы за Нью-Йорк, он всё же отрёкся. С течением времени, если в домене не окажется Князя, Сородичи города станут винить Калеброса в том, что он бросил Нью-Йорк на произвол судьбы ради личных целей – это сильно снизит степень доверия к нему. В такой ситуации Калеброс пожертвует собственными желаниями и присоединится к любому претенденту, который покажется ему наименьшим злом для Носферату. В случае очень долгого политического застоя он попадёт в наихудшее положение, поскольку вызовет неудовольствие Сородичей города своей политикой (или её последствиями) и оттолкнёт от себя других Носферату своим нежеланием отбросить игры во власть ради противостояния «Никтуку».

Желания фракционеров-Носферату, возглавленных Жераром Рафеном, в основном схожи с желаниями Калеброса, но заговорщики готовы отдать бывшего Князя на растерзание, чтобы достичь своих целей. Это означает, что они не обязательно поддержат претендента, к которому будет благоволить Калеброс – если какой-то другой кандидат покажется им достойным доверия, предложит лучшие условия или просто будет иметь больше шансов удержать власть, они последуют за ним. Близняшка и Крид не настолько мудры, чтобы иметь собственные мнения на этот счёт; они вполне доверяют Рафену и присоединяются к его позиции из чувства самосохранения. Если потребуется, заговорщики не откажутся вывести Калеброса из игры. Если он поддержит кандидата, не устраивающего их, но явно имеющего шансы стать Князем, они попытаются «ликвидировать» покровительство Калеброса любыми возможными способами. В их понимании это вопрос выживания, а для того, чтобы большинство выживало, иногда нужно жертвовать меньшинством (то есть Калебросом и его сторонниками). Будет ли это достигнуто при помощи политических махинаций, бесчестного убийства или любых промежуточных вариантов, зависит только от самих заговорщиков.

Симпатии Тремеров разделены. Эйслинг поддерживает Эугенио, в основном потому, что хочет обеспечить себе удобную позицию в устоявшейся системе, но не располагает временем для дополнительной ответственности. Бес поддерживает кого угодно, *только не* Эугенио, поскольку считает, что регент оскорбил его, а прочие Тремеры оставили без внимания его собственные таланты, предпочтя более мягкого, пусть и менее способного, политического представителя. Хотя Уэйнрайт не станет открыто поддерживать попытку переворота со

стороны Каллихана и его анархов, он может втайне стоять за этой попыткой в надежде убрать Эстевеса с дороги. В политическом плане ему ближе Вандервейден, но никаких формальных обещаний поддержки он Малкавианину ещё не давал. Уэйнрайт чувствует, что Вандервейдена, при всей его показной могущественности, легко удастся убедить в значимости его, Беса, желаний. Если Вандервейден станет Князем, Бес почти наверняка сделается примогеном Тремеров, оттеснив Эстевеса, что однозначно вызовет удивление многих местных Сородичей.

Гарпии, принимающие или отвергающие нового Князя, сыграют важную роль в политической драме. Хотя их поддержка весома лишь настолько, насколько остальные принимают их суждения во внимание, некоторые Сородичи в самом деле придают их мнениям большое значение. К счастью для будущего Князя, гарпии Нью-Йорка не столь тесно связаны между собой, как аналогичные котерии других городов Камарильи. Ему, возможно, потребуется убедить всего одну или двух гарпий поддержать его претензии, чтобы остальные последовали их примеру. В этом плане гарпии формируют целый «блок» сторонников, однако они могут и в любой момент покинуть прежнего фаворита en masse, если решат переметнуться к другому кандидату или просто перестанут испытывать симпатии к нему. Конечно, *очень* убедительный Князь может вовсе не беспокоиться о гарпиях. Если кто-то решит привлечь на свою сторону многих местных Сородичей, он откажется от помощи посредников и напрямую завербует тех, кого хочет видеть в *своём* домене.

Кэтрин Вайс изначально поддерживает Хелену Пенхард, но лишь потому, что считает это путём наименьшего сопротивления. У Пенхард хорошие шансы, и Кэтрин останется достаточно незаметной на начальном этапе, а впоследствии сможет получить должность примогена или просто обеспечить себе доброжелательное отношение Князя на случай, если её связи с Шабашем случайно выплывут наружу. Так или иначе, именно прошлое Кэтрин определяет её выбор. Если её ненависть к клану Вентру станет очевидной, умная котерия сможет разрушить её симпатии к Пенхард. Кроме того, если кто-то выяснит, что Кэтрин состояла в Шабаше, её можно будет этим шантажировать. В последнем случае для этого Сородича Кэтрин сделается безжалостным врагом – она знает, что до тех пор, пока носитель её тайны не умолкнет навсегда, он будет способен использовать секрет против неё. Даже если Кэтрин просто почувствует, что ею пытаются манипулировать, хотя бы даже неуклюже играя на её неприязни к Вентру, она также станет серьёзной противницей, но скорее предпочтёт вендетту, нежели прямое насилие.

Тео Белл на данный момент поддерживает Кадира, в основном из уважения к тому, как успешно Тореадор выполняет работу шерифа, и благодаря его вкладу в сражение. Для Тео это стало наглядным доказательством того, что Кадир воспринимает Традиции всерьёз и станет достойным Князем. Впрочем, ему также нравится стремление Хелены Пенхард обеспечить молодым Сородичам собственное место, не сползая при этом в свойственный анархам радикализм. Тео Белл вряд ли станет оказывать поддержку тем, кто не проявил себя, – например, персонажам игроков, – но если они сотрудничали с ним раньше или в самом начале истории принимали участие в битве за Нью-Йорк на стороне Камарильи, он может уважать их не меньше, чем Кадира.

Валентин согласен с политикой Вандервейдена, но просто не может заставить себя признать Малкавианина главой домена. По его мнению, Хелена Пенхард слишком уж мягкосердечна и добродушна, хоть он и подозревает, что она ведёт себя таким образом лишь ради завоевания всеобщих симпатий, и поэтому не доверяет ей полностью. Впрочем,

при Хелене Валентин может занять место примогена, обеспечивая выгодное положение если и не себе самому, то хотя бы клану Вентру. Кадир выглядит солидным претендентом, но этот кровосос слишком мрачен и суров, так что из него выйдет разве что измождённый Князь, сломленный «бурей и натиском», которые приносит с собой власть над доменом. Эстевес передаст власть подозрительным Тремерам, а это невыгодно. Марлена – вообще абсурдная кандидатура. Однако если Валентин отыщет перспективного новичка и сможет воспитать его подходящим образом, для него это будет идеально – он окажется носителем реальной власти, стоящим за спинкой трона, почти наверняка обеспечит себе позицию примогена (в ущерб Хелене) и получит в своё распоряжение простофилю, на которого можно будет спихнуть все проблемы, если дела пойдут плохо.

В любом случае…

Кто бы в конце концов ни получил домен Нью-Йорка, новый Князь обзаведётся новым союзником или противником сразу же после обретения титула. Вентру, представленные Яном Питерзооном и тщательно спланировавшие отвоевание города, недвусмысленно сообщат персонажу, что теперь, когда он стал Князем, он должен им услугу.

Впечатлительные персонажи, вероятно, будут возмущены этим. Питерзоон возразит (в той форме, в какой вы решите его использовать – лично, через переписку или как-то иначе), что если коалиция Вентру успешно освободила Нью-Йорк от Шабаша, то свержение какого-то желторотого Князя и вовсе не составит для неё усилий. Если уж благодаря Питерзоону персонаж получил титул, теперь он у него в долгу.

Этот сюжетный поворот может стать основой для множества будущих конфликтов и переворотов. Даже если никто из персонажей игроков не станет Князем, они могут принять сторону Князя, поддержать Питерзоона, остаться нейтральными или повести собственную игру. Исход этой сюжетной линии здесь не приводится, но с неотплаченной услугой и возможностью политического переворота на руках искусный рассказчик без труда придумает, как развить хронику дальше.

Финал

Здесь самое место для старой доброй политики, привычной для Vampire. Немногие из Сородичей Нью-Йорка сами метят в Князья, но все они хотят, чтобы тот, кто в итоге получит титул, остался у них в долгу. Те немногие, что действительно желают стать Князем, располагают некоторыми ресурсами, которые могут позволить им занять эту позицию, но это однозначно будет напряжённая гонка, поскольку у всех кандидатов на титул примерно одинаковые масштабы преимуществ. Как во всё это впишутся персонажи игроков – решать вам.

Князь…

Безусловно, есть реальная возможность, что кто-то из персонажей игроков станет Князем Нью-Йорка, но вам следует учесть кое-какие тонкости.

Если только персонаж не намного могущественнее других Сородичей города (см. следующую главу), его дорога к титулу будет долгой и трудной. Ему (или им) придётся столкнуться с противостоянием других кандидатов, и это может стать основой хроники. Самый удачный вариант развития такого конфликта – втянуть персонажей в гонку с их соперниками. Один персонаж может увеличивать свои Ресурсы, другой предпочтёт укреплять Статус, а их противники сосредоточатся на Влиянии. Или, к примеру, котерия накапливает Связи и заводит

Союзников, тогда как её противники получают Клановый престиж.

Это сработает, поскольку таким абстрактным образом воплощаются достижения персонажей. Игроки могут купить Дополнения за очки опыта, но потом должны будут развивать их за счёт мудрых решений, сделок, грамотного планирования и так далее. При таком подходе вы получите не какую-то «гонку за точками», а реалистичную историю о накоплении ресурсов.

Разумеется, в процессе приобретения всех этих материальных благ необходимо заниматься политикой и обмениваться услугами. «Я уступлю Носферату хорошие охотничьи угодья в обмен на то, что они поддержат мою кандидатуру в Князья», – вот по какому принципу ведутся дела в шикарных салонах, грязных переулках, лабораториях капелл и заброшенных промзонах. Персонажи обменивают то, чем владеют, на то, что хотят получить, собирая услуги, давая обещания, отказываясь от старых сделок – в любви и на войне хороши все средства, а для того, чтобы стать Князем города, придётся заниматься и тем, и другим.

Другие персонажи также очень важны. Когда котерия решит, кого из своих представителей будет продвигать в Князья (что само по себе может оказаться отнюдь не самым лёгким делом), другие персонажи будут помогать победе своего кандидата собственными методами. Может быть, Бруха, покровительствующий преступности, наводнит домен соперника бандитами и таким образом поставит под сомнение его способность успешно управлять делами. Или предприниматель-Вентру обесценит акции, которыми владеет противник, оставив его без гроша. Кому нужен нищий Князь?

В этом заключается преимущество игры в котерии: персонажи могут объединять усилия для достижения максимального эффекта. Конечно же, мудрый Князь вознаградит своих сторонников, когда получит домен – однако кто гарантирует, что он будет удерживать этот домен всегда, или даже не потеряет его на следующую же ночь?

… и делатель Князей

Другая возможность, предоставляемая игрокам – стать «придворными» одного из кандидатов в Князья. В данном случае сами они идут на уступки, но в итоге могут получить значительную выгоду. В конце концов, первая мишень для всех недовольных Сородичей – всегда Князь. Не лучше ли стать невидимой властью, собирая все преимущества безо всякого риска?

Шаг за шагом

Если вдаваться в ещё большие тонкости, то никто не говорил, что Князем обязательно становиться сразу. Игрокам захочется почувствовать, что они заслужили свой успех; просто обвешивая их лёгкими победами, вы не построите увлекательной истории. Рассказчики, разбивайте линию, посвящённую погоне за титулом Князя или властью вообще, на более лёгкие в управлении отрезки. Это может быть нечто вроде президентской кампании, в которой кандидаты отсеиваются или отказываются от новых испытаний в ключевые моменты гонки. Но игра может быть и грязной, с убийствами, предательствами и прочими неприятными, однако вполне реальными ловушками. Даже обретённый титул Князя может принести с собой конфликт, если два Сородича одновременно провозгласят домен своим и попытаются заставить конкурента отречься.

Всю власть народу

Заметьте, среди кандидатов в Князья и их важных сторонников нет многих Сородичей Нью-Йорка. На то есть две причины.

Во-первых, в этом разделе перечислены только наиболее вероятные претенденты на титул и наиболее могущественные, влиятельные или важные личности. Конечно, у каждого Сородича в городе есть своё мнение насчёт того, кто должен стать Князем, но далеко не все находятся в столь же выгодном положении, как те, что перечислены выше, чтобы повлиять на ситуацию. Гарпии, чистильщики и старейшины обладают наибольшей властью с точки зрения общественного положения, временных преимуществ и политического влияния. Поскольку общество Сородичей не является демократическим и даже не имеет единого правительства, ни у кого нет неотъемлемого права «голосовать» за Князя. Мнение отдельного Сородича имеет ровно столько веса, сколько внимания ему придают другие члены его сообщества. То же самое справедливо и для Князя: если он станет столь непопулярным и презренным, что никто не будет следовать установленным им правилам, он останется Князем разве что для себя самого.

Во-вторых, мы оставили несколько белых пятен, чтобы вы могли самостоятельно развить события собственной хроники о Нью-Йорке. Как всегда, не стесняйтесь менять то, что здесь написано, однако помимо этого мы даём вам огромное пространство для того, чтобы определить направление вашей истории. В вашей хронике Марлена может оказаться наиболее вероятной кандидаткой, а не аутсайдером, или же Кадир почти что добьётся власти к тому моменту, когда вмешаются персонажи игроков. Кто знает, может быть, в вашей хронике даже появится демократическое голосование.

Как уже говорилось, представленный выше материал – это только основа, с которой вы работаете. Берите предложенные вам инструменты и стройте что-то своё на этой основе. Или же, если хотите, полностью откажитесь от предоставленной базы и создайте нечто совершенно оригинальное. Вы ограничены исключительно собственным воображением и вкусами своих игроков, больше ничем.

Подземный ужас

История, в которой Патриарх, устроивший логово под городом, обнаружен

Под улицами Нью-Йорка скрывается мёртвое сердце. Оно не бьётся – до той ночи, когда едва ощутимый пульс пробежит по этому безжизненному органу. Существо, предположительно являющееся Патриархом клана Цимисхи, прибыло в место, ставшее Нью-Йорком, вероятно, много веков назад, и сейчас спит. Пока Нью-Йорк стремительно развивался над пещерами, в которых жуткая тварь пребывает в кошмарной дрёме, она видела сны, росла и распространялась, точно плесень или заразная болезнь. Теперь Патриарх разросся так, что вырвался за пределы небольшого подземелья, где некогда скрывался в торпоре. Отростки его… плоти?.. пробили себе путь в заброшенные туннели метро; жижа, которую источает его туша, просочилась в подвалы зданий. Частички его шелушащейся шкуры носятся в воздухе ветренными ночами, тонкие сети его волокнистых выделений поблёскивают в углах гаражей, на стенках мусоропроводов, под потолками заброшенных складов. Рядом с ним даже воздух пропитан злом, ощутимым присутствием создания, проклятого самим Богом.

Можно предположить, что Патриарх Цимисхов когда-то был в некотором роде смертным, по крайней мере, *существом*, достаточно похожим на смертного, чтобы получить Становление. Так или иначе, за тысячелетия это создание настолько изуродовало само себя, что лишилось всех признаков, которые указывали бы на человеческое происхождение. Теперь Патриарх – это огромный, расползающийся во все стороны мёртвый организм; это необычайная чаща из влажной плоти, периодически отращивающая конечности, придатки и некие менее узнаваемые органы. Вся эта масса материи прячется под Нью-Йорком, где-то проступая выпуклой опухолью размером с фундамент

офисного здания, где-то оставаясь лишь жалкой лужицей, а где-то превращаясь в гигантское пятно губчатой плесени, сквозь которое проступают человеческие лица; каждое из этих воплощений связано с единым, ещё более крупным телом, то тонким, будто волосок, то громоздким, словно слоновья туша. Истинный размер Патриарха определить невозможно, равно как и его проявления в каждом конкретном месте.

Это один из изначальных Сородичей, от которого, если верить легендам, произошли разные кланы. Это воплощение адских бездн, злобный полубог, который нашёл для себя тело в этом мире.

Важные персонажи

О присутствии создания, которое, вполне возможно, является одним из Тринадцати, мало кому известно. Даже осведомлённые Носферату Нью-Йорка (включая изгнанных антитрибу) знают лишь то, что видели сами, и не придают этому большего значения. Многие Туннельные Крысы считают, что столкнулись с Никтуку, легендарным убийцей их соклановцев. Кое-кто из Цимисхов знает, что некая часть их «наследия» прячется под городом, но и они не в курсе, что она собой представляет на самом деле. Единственные, кому доподлинно известно, что подземная гниль – это тело Патриарха, – страж Древнего Иштван Зантоса, немногочисленные помощники Иштвана и по-прежнему активный Мафусаил Ламбах Рутвен. Рутвен обнаружил Патриарха до того, как Камарилья вторглась в город и сделала его своим доменом; после битвы он скрылся в неизвестном направлении, тщетно пытаясь забыть о заунывном, хтоническом вопле в своей голове, призывающем: «Приди ко мне».

Среди тех немногих, кто знает о существовании Патриарха, ходят разнообразные слухи о его нынешних целях. Иштван Зантоса необоснованно считает, что Патриарх достиг финальной стадии Метаморфозы. Точка зрения Зантосы ошибочна, так как он даже не знает, что такое на самом деле Метаморфоза – он просто наблюдал загадочные изменения в течение последних десяти лет и достаточно умён, чтобы понять: существо, о котором он заботится, *иное*. Ламбах, если его удастся найти или связаться с ним, может согласиться, что Метаморфоза возможна, но предположит, что с куда большей вероятностью создание безумно, и расскажет о подземных садах из жуткой фосфоресцирующей плоти, которые увидел, прежде чем смог сбежать. По его словам, существо просто хаотически *разрослось*, высунув множество щупалец и пытаясь схватить его ложноножками, пока он мчался прочь по туннелям. У помощников Зантосы нет определённого мнения о Патриархе, для них тварь просто *существует*.

Ещё более загадочным состояние Патриарха делают те, кто подозревает, что творится нечто омерзительное, но не в состоянии сказать, что именно. Носферату, боящиеся «Никтуку», дошли до максимальной паранойи, запираясь в своих логовах в надежде спрятаться или, будучи обнаруженными, толкая навстречу монстру соклановцев и удирая, прежде чем существо дотянется до них и пожрёт. В самом деле, несколько искалеченных трупов совсем молодых Носферату и прах, в который, видимо, превратились старые Крысы, могут быть найдены под городом – часто совсем рядом с отростками тела Патриарха. Существо сожрало этих Носферату, но лишь потому, что они были единственными, кого оно встретило. Разумеется, напуганные Носферату принимают во внимание лишь смерти своих соклановцев и считают, что в ночи рыщет именно их враг.

Рюрик Ракоши и другие представители ревенантов Обертус, обитающие в Нью-Джерси вместе с Людмилой, связаны с Патриархом не столь прямо. Им, особенно Людмиле и Рюрику, он является в кошмарных снах. Некоторые из этих видений они воспринимают как кро-

вавые пророчества, тогда как подлинность других считают лишь возможной. Людмила чтит существо из снов и преданно поклоняется ему – она не знает о его истинной природе, но чувствует его мощь и добровольно подчиняется его власти. У Рюрика куда более негативная точка зрения: чем бы ни было это создание, для него оно символизирует Конец Времён, явившийся, чтобы уничтожить его семью, поглотить всех Цимисхов и вобрать всех, кто с ними связан, в свою распухшую массу. Именно поэтому Ракоши столь мрачен. Он не станет бунтовать против судьбы, хоть и подозревает, что это принесёт ему гибель.

Немногие Тремеры, в частности, особенно могущественные оккультисты клана и знатоки современных технологий, также подозревают о наличии некого мощного источника зловещих сил под городом. Большинство из них полагают, что это магический артефакт, что придаёт всем Тремерам энтузиазм – они хотят найти тот ресурс, который, видимо, проглядели все остальные. На данный момент эта затея второстепенна для основной части местных Тремеров, однако некоторые из них более серьёзно к ней относятся. Как думают Тремеры, никто, кроме них, не почувствовал, что такие вещи рядом, так что можно сосредоточиться на более насущных политических вопросах и прибрать к рукам артефакт (чем бы он ни был), когда появится свободное время. Сейчас Чародеи настороже и осознают аномальность происходящего; они достаточно заинтересованы в «артефакте», чтобы отвлекать внимание остальных от него, и если кто-то ещё предъявит на него права, они, вероятно, начнут действовать, чтобы добыть его первыми.

Теории Тремеров

Ни один Тремер не сталкивался с проявлениями активности Патриарха, кроме самых минимальных – вроде дурманящей мглы на чердаке или зашкаливания какого-нибудь чуящего магию артефакта вблизи существа. Поэтому в Капелле Пяти Районов постоянно ведутся споры на эту тему. Ниже представлены несколько гипотез Чародеев относительно «пробуждения спящего артефакта».

Хранилище душ

Аномалия – это коллекция душ, предназначенная для хранения некой неведомой или позабытой информации. Это своего рода «призрачная картотека», где каждый отдельный дух владеет отдельной порцией сведений, входящих в общий массив знаний, собранных в каталоге. Как будто каждая душа – страница книги, хранящей потрясающие знания.

Копия Александрийской библиотеки

Анонимный книжник сумел переписать труды, хранившиеся в Александрийской библиотеке, до её уничтожения императором Аврелианом в III веке нашей эры. Эта информация, сохранённая магическим образом, в своей изначальной или «скопированной» форме существует под улицами Нью-Йорка. Это одна из самых шатких теорий, поскольку вопрос о том, почему это обязательно должна быть Александрийская библиотека, остаётся открытым – доказательств, кроме неуверенных толкований нескольких египетских символов и сновидений, нет. С тем же успехом это может быть любое иное хранилище египетской мудрости, но если слух разошёлся, что ж теперь…

Шкатулка Пандоры

Причина, по которой даже Тремеры, знатоки оккультных наук, не смогли вычислить источник столь сильной магической энергии, скрытый в городе, объясняется его предназначением. Чем бы этот предмет ни был, он создавался с целью сохранения чего-то *внутри* себя и ограждения этого «чего-то» от внимания любопытных. Что бы там ни хранилось с такими предосторожностями, это наверняка нечто очень ценн… то есть очень ужасное, и не вздумайте подходить близко!

Кстати, учтите, что одна из теорий Тремеров может быть верной, хоть и не имеющей никакого отношения к Патриарху, который скрывается под городом.

Финал

Из всех сюжетных линий у этой самый открытый финал, поскольку в разных хрониках Патриарха можно задействовать по-разному. У одних рассказчиков само знание о присутствии Патриарха вызовет неудовольствие; другие расстроятся, что мы не даём здесь Черт этого существа. Рассказчики, решайте сами, чего вы хотите от своих историй и что подарит вашим игрокам одновременно ужас и удовольствие от игры.

Для рассказчика это одна из самых трудных линий, хоть её и очень легко ввести в уже идущую хронику. У персонажей практически нет возможности физически одолеть противника, если только они не сровняют город с землёй и не вбомбят то, что останется, в землю футов на пятьсот – надо сказать, это и нереалистично, и не обязательно сработает. Победы, которые одержит котерия в ходе развития этой линии, должны быть едва заметными, в духе Лавкрафта. Здесь цель не состоит в том, чтобы уничтожить врага, так как это едва ли вообще возможно. Целью скорее может быть расстроить какой-то план Патриарха (если у существа будут хотя бы отчасти понятные намерения) или убедить могущественного старейшину в присутствии кошмарного создания, чтобы против твари выступили более значительные силы. Персонажи игроков могут даже попасть в рабство к ужасному существу, что предоставит им отличную возможность увидеть, как станет угасать их нравственность, и предпринять отчаянную попытку вновь обрести свободу воли. В данном случае «успех» означает не более чем выживание – учтите, что далеко не всем игрокам такое нравится.

Метаморфоза

О сути Метаморфозы говорится в приложении к основной книге правил Vampire: The Masquerade.

Если вы решите, что Патриарх достиг высшей точки Метаморфозы, у персонажей появится уникальный и очень сильный враг – и суть даже не в том, что мы говорим о Патриархе. Этот Каинит (если это слово к нему ещё применимо) в совершенстве овладел Метаморфозой, а значит, традиционные проклятия Сородичей могут больше не оказывать на него воздействия. Целая котерия персонажей даже не сможет нанести вред существу, уничтожив наиболее отдалённые его отростки. В этой ситуации они имеют дело с чем-то, что уже не является вампиром; может быть, это нечто стало чем-то более древним, чем Сородичи. Разница между этим созданием и Патриархом в лучшем случае чисто научная или семантическая, так как силы, которыми обладают изначальные Сородичи, не так уж далеки от божественных; тем не менее, рассказчику придётся приложить усилие, чтобы показать, насколько чуждым является это существо. Сородичи уже отдалились от мира смертных, окружающего их, но порождение Метаморфозы ещё сильнее удалено даже от них самих. В зависимости от того, как вы будете трактовать Метаморфозу, эта тварь даже могла снова стать *живой*.

Партеногенез

Согласно различным источникам, посвящённым истории и предыстории Сородичей, Патриархи владели «подлинной властью над жизнью и смертью» и могли быть уничтожены «либо по своему желанию, либо руками равного им по силе». Мы искренне надеемся, что в вашей хронике никто из игроков не будет отыгрывать персонажа Третьего Поколения, но всё же эти два апокрифических утверждения могут придать истории интересный ход, особенно в том, что касается этого конкретного Патриарха.

Если каким-то невероятным образом ваши персонажи всё-таки уничтожат Патриарха, – маловероятный подвиг, но стаи анархов, как принято считать, ухитрялись добиваться именно этого ещё во времена, когда не было сект, – то что с того? Вполне возможно, что Патриарх просто позволит им уничтожить своё тело, дабы принять новую форму, разочаровавшись в той громадине из плоти, которой стал. Это поворот из разряда тех, которые нужно обсуждать с игроками, поскольку персонаж, чьё тело захватит Патриарх, почти наверняка будет полностью потерян для отыгрыша, к тому же это даст возможность передвигаться существу, которое раньше не могло сдвинуться с места. Может быть, сознание Патриарха подчинит себе разум дьяблериста, как уже случалось в прошлом. В самом деле, целая котерия Сородичей, которые слабее него, может стать прекрасными «глазами и ушами» Древнего… если у него их ещё нет.

К тому же при помощи своей «власти над жизнью и смертью» Патриарх мог бы создавать живые существа из собственной мёртвой плоти. Об этом говорится в «Ночах пророчества», но Рутвен отверг предложение. Если Патриарх Цимисхов способен создавать жизнь, кто знает, каким ограничениям он подвластен? Будут ли его порождения сознательны? Будут ли они обладать душами? Будут ли они «рождаться» Каинитами? Сможет ли Сородич, съевший часть тела первого Цимисха, вновь стать смертным? Если так, то какую цену Бог запросит за отмену Своего Проклятия (с этим поделикатнее)? В чём заключается роль Патриарха как вестника этого чуда? Используя этот аспект истории о Патриархе, вы сможете легко создать любые ситуации – например, сотворить множество ползучих тварей, атакующих соскучившуюся по драке котерию, или завязать настоящий этический гордиев узел. Станет ли котерия страдать от «дара» Патриарха, чтобы вновь обрести смертность? Если нет, как персонажи смогут удержать его от создания всё новых и новых потомков?

Болезнь, которой смерть не преграда

В «Руководстве по Шабашу» даются рекомендации по использованию Изменчивости как болезни, а не обычной Дисциплины. Если вы придерживаетесь этой трактовки или хотите сделать это применительно к Патриарху, обратите внимание на ряд моментов.

Тело Патриарха полностью поглощено Изменчивостью, и он больше не способен контролировать самого себя, что однозначно отразится на его физическом состоянии (по крайней мере, с точки зрения более близких к человеку созданий). В этом случае, скорее всего, Патриарх полностью дегенерировал в плане морали – он предпринимает действия, но уже не контролирует их. Тварь полностью захвачена Зверем и может лишь защищать себя и потакать своей чудовищной жажде убийства. Хотя элемент страха здесь неоспорим и граничит с безграничным ужасом, – существо практически невозможно остановить, – рассказчикам, использующим этот вариант, важно не переусердствовать. Непобедимая машина убийства может стать серьёзным средством злоупотребления для тех рассказчиков, которые ведут хроники по принципу «мастер против игроков». Наилучший выбор для Цимисха с нулевой Человечностью – сделать его Зверя не примитивным и яростным, а хитрым и коварным. Это не столько враг, которого нужно спалить до Окончательной Смерти, сколько злой рок со своим особым мышлением, совершенно неподвластным пониманию более человечных существ. Вновь сошлёмся на Лавкрафта – для этого воплощения первичной моделью могут служить Ньярлатхотеп и Азатот.

Ещё одна возможность состоит в том, что сам Цимисх мог встретить Окончательную Смерть, а всё, что про-

должает поддерживать существование его искорёженного трупа – бурлящая масса Изменчивости. В этом случае у него вообще нет сознания: Патриарх пал жертвой чего-то более первозданного, его личность уступила натиску сил природы. Для одного из грозных Патриархов это, безусловно, бесславный конец – но он вполне соответствует тому удручающему состоянию, в котором находится его клан сейчас. К тому же рассказчик должен помнить, что не все события в Мире Тьмы завершаются с шумом и треском – это как раз тот случай, когда лучше не вскрик, но всхлип[34]. Этот вариант делает «врага» куда более безликим, но и куда более бесчеловечным. Искусный рассказчик сможет даже избежать прямых ответов на вопросы, подбрасывая игрокам поводы для споров. Поскольку игроки, вероятно, никогда не увидят ваши наброски для хроники, – разве что вы расскажете им всё в конце, чтобы завершить историю, – они могут так и не узнать доподлинно, каков же был её исход. Они могут решить, что Патриарх завершил Метаморфозу. Представители верных ревенантских семейств или преданные последователи Древнего Изверга поверят, что он перешёл на новый уровень существования, покинув пределы этого мира. Лишь когда искажённая масса содрогнётся в последней конвульсии и обратится в гору серого праха, они узнают настоящий ответ – но будут ли они при этом присутствовать?..

Сезон охоты

История, в которой охотники на вампиров пытаются вернуть власть над ночью людям

Персонажи этой линии – Майкл Невельсон, Жанна Невельская и Бобби Прайд.

Сообразительные охотники следили за Сородичами Нью-Йорка и за их действиями с того момента, когда они впервые появились в городе. Даже менее сведущие охотники порой приезжают в Нью-Йорк, предполагая, что такой полный грехов мегаполис не может не служить приютом для вампиров. Некоторые всю жизнь провели в городе, в какой-то момент столкнулись с Каинитами и решили противостоять им.

Главная тема сюжетной линии, задействующей охотников – конфликт, связанный с верой. Охотники, представленные в третьей главе, очень разные в плане мировоззрения и способов действия, но у них одна цель. Они сталкивались друг с другом в прошлом и знают остальных, но из-за различий во взглядах являются скорее соперниками, чем союзниками; так и следует их изображать. Истории, вводящие в игру охотников, должны подчёркивать всю глубину идеологических разногласий между ними. Может даже получиться так, что прибытие одного охотника «спасёт» Сородичей-персонажей игроков от другого.

Охотники заведомо слабы и не будут представлять серьёзной физической угрозы для большинства Сородичей. Даже Бобби, находящийся в расцвете сил и обладающий кое-какими сверхъестественными способностями, не располагает теми преимуществами, которые будут у персонажа игрока. В любом случае, требуйте броска на Человечность от игроков, чьи персонажи убивают охотников, даже если это вопрос Не-жизни. Убивать всегда нелегко, и для персонажа может стать поворотным пунктом эпизод, в котором он не сможет рационально оправдать умерщвление человека, который просто хотел спасти мир от зла, воплощаемого, с его точки зрения, вампирами.

[34] Большой привет Элиоту от переводчика. – *Прим. перев.*

Важные персонажи

Бобби Прайд владеет сверхъестественными возможностями, дарованными ему неведомо какой высшей силой для облегчения его крестового похода. У Майкла Невельсона нет таких сил, как у Бобби, но его вера намного сильнее и уберегала его от проблем в прошлом. Жанна Невельская когда-то охотилась на вампиров вместе с братом, но была на всю жизнь искалечена при попытке уничтожить одного из Сородичей.

Бобби находится в положении многоопытного наставника, хотя он скорее ворчун, чем учитель. По мнению Бобби, только те, кто отточил свои навыки, имеют право охотиться на Проклятых, а все остальные рано или поздно станут закуской для вампиров, тем самым дав нежити драгоценный опыт противостояния охотникам. Не придавая значения тому, что некая высшая сила избрала его для борьбы с Проклятыми, он смотрит на свои обязанности с сугубо дарвинистской точки зрения. Он не знает, как у него это получилось, но он осознанно развил сверхспособности для уничтожения Не-мёртвых.

Майкл, с другой стороны, чувствует, что за ним стоит сила самого Бога, хотя у него и нет способностей Бобби. Он считает их просто трюками и мистическими практиками, к тому же они не особенно помогают Бобби защищаться от его «добычи». Сам же Майкл уверен, что выполняет поручение Господа, а то, что он отвечает за сестру, лишний раз доказывает, что ради служения Богу он должен чем-то жертвовать.

Конечно, мотивом и для Бобби, и для Майкла является месть, а их общая цель состоит в уничтожении Сородичей. Они расходятся в том, что касается её реализации. Именно это служит причиной их постоянного конфликта.

Охотники, теоретически, могут преследовать любого вампира в хронике, что делает эту линию достаточно гибкой – её можно превратить в основную, второстепенную или совершенно незначительную, дополнительную по отношению к истории. Хотя, вероятно, охотники не выйдут на след кого-то из весьма могущественных Сородичей, многим молодым кровососам они могут изрядно подпортить Не-жизнь. Если вы, будучи рассказчиком, решите «натравить» их на влиятельного Сородича, можете сделать это, но будьте уверены – в таком случае они понесут значительные потери и столкнутся с последствиями. Если эти относительно слабые противники смогут доставить серьёзные проблемы Каиниту, которому несколько веков от роду, игроки, возможно, не станут считать этого Каинита большой угрозой. Ввести в хронику такого Сородича в связи с охотниками – прекрасная мысль, но не стоит недооценивать ни опасность смертных, ни угрозу со стороны могущественного соперника.

Финал

Не всякая история, в которой действуют охотники, должна превращаться в смертельную дуэль с пальбой направо и налево. Как и Сородичи, охотники – в первую очередь люди, у них есть собственные желания и нужды, существующие вне зависимости от их убеждений и природных склонностей. Охотники – не дураки от рождения. Сородич, который попытается выведать их планы, может попасть в засаду. Охотники способны маскироваться под гулей или невежественных смертных, преданных вампиру, надеясь подобраться поближе и нанести неосторожному Каиниту сокрушительный удар. Буквально каждый человек может оказаться охотником – от швейцара в отеле до зажиточного светского льва.

Даже сами игроки могут стать котерией охотников.

Ключевые сцены

Возможность столкновения персонажей с многочисленными охотниками разного толка предоставляет рассказчику значительный фактор внезапности. Персонажи, избежавшие встречи с одним охотником, могут быть пойманы врасплох другим. Они могут даже разделаться с одним из них только для того, чтобы обнаружить, что по их следу уже идёт новая праведная ищейка.

Для этой линии более важно противостояние между самими охотниками. В идеале игрок окажется в ситуации, когда Майкл или Бобби почти одержит над ним верх – но в этот самый момент появится другой охотник, чтобы не дать конкуренту завершить начатое. В этом случае игроку представится возможность оценить различия между охотниками. Аура Бобби светится золотом, но о Боге, якобы избравшем его для исполнения миссии на Земле, постоянно болтает не он, а Майкл. Неопытные игроки могут вовсе проигнорировать конфликт веры (и, вероятно, попросту избавятся от обоих охотников), но более вдохновенные заметят очевидную неприязнь между этими двумя. Ясно, что между ними что-то происходит – попытаются ли персонажи понять, что именно? Вампиры, строго придерживающиеся Человечности, могут помочь кому-то из охотников и даже попробовать переубедить их в процессе. Менее высоконравственные персонажи могут искать способ обратить вражду между этой парочкой себе на пользу, например, сдавать им своих врагов в обмен на «спасение» собственной Не-жизни.

Другая ключевая сцена позволяет Сородичам охотиться на охотников – в ней Майкл, сам того не зная, приводит вампиров прямиком в свою берлогу. Если персонажи вломятся в здание или станут скрытно наблюдать за Майклом, то выяснят, что он заботится о парализованной сестре. В этом случае они сталкиваются ещё с одной нравственной коллизией: убив Майкла, они избавятся от угрозы своим Не-жизням, но одновременно уничтожат и ни в чём не повинную девочку. Рассказчики, можете даже не кидать дайсы. Любой, кто окажется настолько бессердечен, что убьёт единственного кормильца бедной калеки в их собственном жалком жилище, вполне заслуживает потери пункта Человечности (а то и Сознательности), даже если он попытается оправдать себя.

Другие истории

Истории, в которых рассказчик выбирает сюжет и развивает его

«Нью-Йорк в ночи» – в первую очередь книга об окружающей обстановке, и вы не обязаны использовать указанные выше сюжетные линии, чтобы создать увлекательную хронику. Если хотите, полностью откажитесь от предложенных тем и настроений, создайте их для своей истории с нуля. Возьмите мимолётное упоминание или второстепенную линию и превратите их в основу хроники. Ниже даны некоторые предложения, но не думайте, что мы ограничиваем вас только ими.

Дело анархов

То, что Камарилья изгнала Шабаш из Нью-Йорка, ещё не значит, что Башня Слоновой Кости им владеет. Хотя анархи менее многочисленны, если они станут действовать быстро, может наступить их звёздный час. Сейчас, когда в городе нет Князя, а власть представлена несколькими конкурирующими претендентами, самое время перестроить местное общество Сородичей на основе модели анархов, а не Камарильи.

По крайней мере, в теории. Объединение анархов и возвышение их до позиции, в которой они смогут защитить свой «идеальный домен» от посягательств

других Сородичей, станет прекрасной основой для долгой хроники. Анархов, уже обитающих в городе, возможно, придётся убедить или заставить последовать за новым лидером (а то и убить) – но это и есть суть истории.

Рассказчикам потребуется создать дополнительных персонажей-анархов, чтобы пополнить их ряды, а заодно привлечь к ним внимание Камарильи и Шабаша. Кроме того, рассказчику понадобятся новые сюжетные ходы и повороты, поскольку «Нью-Йорк в ночи» в основном посвящён именно взлёту Камарильи, которому мешают шабашиты и анархи. Так или иначе, чувство удовлетворения, которое получат игроки, превратив город в домен анархов после того, как Камарилье «позволят» сделать всю грязную работу по его отвоеванию, будет ошеломляющим.

О да, Шабаш!

Может быть, Шабаш проиграл битву, но точно не всю войну. У рассказчика, который решит сосредоточиться на точке зрения шабашитов, есть несколько возможностей.

Полонья остаётся в Нью-Йорке. Несмотря на то, что после потери города он получил кое-какую помощь со стороны своих начальников в секте, для него Нью-Йорк остаётся белым китом. Он решительно собирает силы для новой схватки, но время работает против него. Камарилья коварна – если архиепископ даст ей достаточно времени, чтобы она проникла в организации смертных, её уже будет невозможно искоренить.

Иными словами, Полонья ведёт опасную игру. Как долго ему придётся ждать, прежде чем он соберёт крестовый поход, способный свергнуть Камарилью, не открыв при этом своего присутствия Сородичам и не дав им шанс обеспечить себе неоспоримое преимущество?

Другой вариант – сыграть в шабашитов «под прицелом». Игроки могут изобразить стаю, которая каждую ночь борется за выживание (в первую очередь) и, может быть, слегка помогает секте (глубоко во вторую). Они могут поддерживать контакты с уже существующими стаями или держаться независимо от них. Такой вариант также требует продумать множество деталей. Что эти шабашиты здесь делают? Работают на Полонью? Это Цимисхи и их приспешники, привлечённые близостью Патриарха? Они обозлены на Камарилью, лишившую их убежища или иного имущества? Или просто выжидают, надеясь, что скоро всё вновь вернётся на круги своя? Может, они вообще хотят (фу, какая гадость!) дезертировать в Камарилью?

Играя с символами

У Нью-Йорка есть и своя собственная мистика – некоторые легенды приходят в голову сразу, стоит упомянуть его название. Рассказчики могут это использовать, строя хроники вокруг каких-нибудь достопримечательностей или других элементов города.

Хроника о «подземельях» может разворачиваться в туннелях метро и канализации Нью-Йорка. Она не обязательно должна быть посвящена исключительно Носферату – кое-кто из асоциальных Гангрелов наверняка имеет свои причины скрываться от внешнего мира, да и некоторые хранилища Джованни однозначно расположены не на поверхности. Стая анархов может искать в туннелях укрытие от опасности, равно как и Малкавианин, прячущийся от своих кошмаров (и бегущий прямо в лапы другого ужаса…) или Бруха, преследуемый крупными шишками из местной власти.

Сами районы города дают возможность интересно обыграть их культурные различия, и соперничество между разными кварталами может стать хорошей основой для конфликта. Учитывая, что в каждом из пяти районов живёт столько

людей, сколько обычно населяют менее крупный город, они могут стать заметно политизированными, – кто знает, вдруг даже в каждом из них будет собственный Князь вместо традиционной схемы «один Князь плюс примогены». Не входящие в Камарилью кланы, скажем, Джованни и Сетиты, тоже могут определять политику отдельных районов, в результате обеспечивая своим доменам признание.

Статуя Свободы или любая другая достопримечательность, например, собор Святого Патрика, штаб-квартира ООН или Пятьдесят Седьмая улица[35], может стать центром хроники, и персонажи будут постоянно находиться рядом с одной из опознавательных черт Нью-Йорка. Такие истории несколько ограничивают выбор персонажей, способных в них участвовать, но сплочённость, которую они придают котерии, может компенсировать этот недостаток.

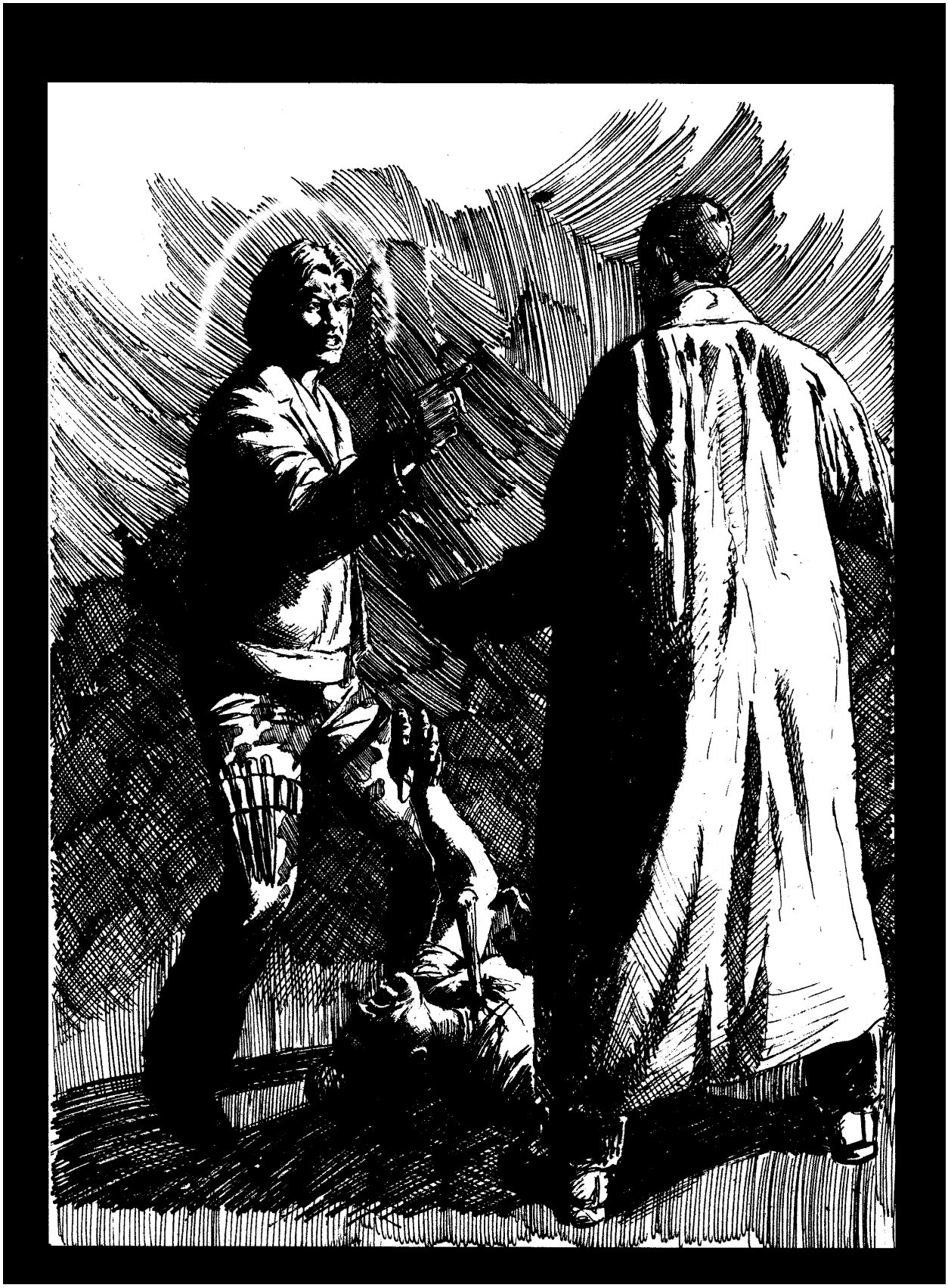
Личности персонажей

Не каждая хроника должна базироваться на сюжете. Имея дело с опытным игроком, рассказчик вполне может сделать поворотными пунктами хроники события Не-жизни его персонажа. Хотя такие истории больше подходят для коротких хроник или даже разовых отыгрышей, здесь важны не какие-то цели, ставящиеся перед игроком при традиционном рассказе, а то, как он будет изображать персонажа. При таком подходе рассказчику нужно лишь «заложить фундамент», дав игрокам эмоциональные стимулы, и позволить им самостоятельно развивать историю.

Обречённый брак Дэвида и Саманты или безнадёжная влюблённость Иветты, которая не может выразить свои чувства Леонарду, подойдут для готических романтических линий, тогда как политические противоречия между Полуночниками могут разрушить и котерию, и семью Черутти. Безусловно, глубочайшие желания ваших игроков сами по себе могут обеспечить подходящие обстоятельства. Поднимая личные переживания персонажей почти до мелодраматического уровня, сюжет легко позволит исследовать их характеры.

Однако используйте эту возможность аккуратно. Некоторым игрокам неудобно настолько тесно взаимодействовать с личностями персонажей, а другим такой подход слишком напоминает «любительские театральные постановки». Такие варианты, как этот, не всем по вкусу, так что вводите их в хронику только с предварительного согласия игроков.

[35] На этой улице на Манхэттене расположены престижные рестораны, художественные галереи, магазины и бутики, и она считается центром «красивой жизни». – *Прим. перев.*



Глава пятая: Рассказывая истории

Это Нью-Йорк. Город, в котором слово «привет» означает «прощай».
Джун Гот, «Успеть до рассвета»

Перед рассказчиком, собирающимся вести хронику о Нью-Йорке, стоит трудная задача. Ему придётся искать материал, подготавливать сюжет, учитывать пожелания игроков, создавать дополнительных персонажей, сплетать между собой разные эпизоды. Это очень тяжело, однако назвать такую работу неблагодарной язык не поворачивается. По сути, при расчёте на реализацию замысла, с которым писался «Нью-Йорк в ночи», хороший рассказчик сможет получить удовлетворение от успехов своих игроков, ощутить их удовольствие от преодоления трудностей и разделить с ними катарсис, с которым они столкнутся, переживая эмоции своих персонажей.

Но мы не хотели бы бросать рассказчиков на амбразуры безо всякой подготовки. В этой главе описывается «промежуточный уровень» конструирования повествования. «Нижний уровень» подробно разбирается в основной книге правил и, вероятно, уже стал второй натурой для опытных рассказчиков, а «верхний» определяется только вкусами конкретных игроков. «Промежуточный уровень» Нью-Йорка включает элементы и техники, которые не обязательно присутствуют во всех хрониках; примите совет, данный ниже, и применяйте их, чтобы облегчить долю рассказчика и затем вплести их в историю в соответствии с пожеланиями ваших игроков.

Иерархия власти

Как уже упоминалось, персонажи «Нью-Йорка в ночи» главным образом находятся на нижних уровнях иерархии власти, по крайней мере, по сравнению с действующими лицами других книг White Wolf. На то много причин. Во-первых, обстановка предполагает, что уже облечённые властью вампиры не захотят оставлять без присмотра свои активы, чтобы рисковать уже достигнутым, играя на новом поле. Во-вторых, эта книга написана с расчётом на то, что персонажи игроков смогут получить место среди камарильской «знати», а это будет очень сложно, если на их пути встанут соперники, во много раз более опытные, чем они сами. В-третьих, Нью-Йорк – большой город, легенда и для Сородичей, и для смертных всего мира. Мы хотели создать сеттинг, который будет одновременно увлекательным и доступным как для начинающих игроков, так и для уже опытных, желающих отыграть молодых персонажей.

Так или иначе, это означает, что опытные *персонажи* смогут, вероятно, одержать верх над большинством перечисленных в книге NPC. Что в физическом плане, даже с учётом Дисциплин, что в любом другом, там, где возраст и опыт значат больше случайных обстоятельств, большинство неигровых персонажей Нью-Йорка окажутся заведомо слабее сильных игровых.

Вы, как рассказчик, можете этого избежать. Самый простой способ, – и самый искусственный, – просто отредактировать предложенных в книге персонажей так, чтобы они находились примерно в равных условиях с персонажами игроков. Хотя этот вариант понравится некоторым игрокам и рассказчикам (и флаг вам в руки, если вы из таких), он несколько нарушает представление о Нью-Йорке как о домене молодых Сородичей, бегущих от строгого контро-

ля со стороны своих старейшин, чтобы построить свои судьбы самостоятельно.

Другая возможность разобраться с могущественными персонажами – позволить им получить преимущество на начальном этапе. Это удачный ход: если персонажи никогда не достигают желаемого, игра перестаёт быть интересной. Но рассказчик должен ставить перед такими игроками испытания, противопоставляя их персонажам молодых захватчиков, от которых приходится оборонять домены, репутацию и титулы. Помните и о том, что опытные персонажи, переселяясь в Нью-Йорк, потеряют некоторую часть своего влияния. У них, вероятно, будут обязанности, которых нет у менее опытных действующих лиц; возможно, они когда-то обладали некоторыми преимуществами, без которых уже не представляют себе Не-жизни, но теперь они их лишены. Вот почему старейшины из других городов не задерживаются в Нью-Йорке. Какой прок от услуг и союзников, оставшихся в Сиэтле, если вы перебрались в Нью-Йорк?

Создавая иерархию власти, главное – помнить о том, что *персонажи не тождественны точкам* в чарлисте. Неумелый игрок, создавший себе персонажа, способного в схватке одержать верх над любым из перечисленных выше Сородичей, будет неприятно удивлён, когда кто-нибудь из них предпримет нечто, не указанное в его описании. Взять хотя бы Кадира, шерифа. Он отнюдь не слабак, но для тех, кто основную часть своих точек вложил в Силу и Могущество, он не станет непобедимым противником. Кадир умён и не станет действовать в проигрышной ситуации, когда будет заведомо понятно, что ему не одержать верх. Вместо этого он может приказать смертным полицейским арестовать персонажа (даже если это ничуть не задержит по-настоящему помешанного на битвах игрока) или обмануть охотников Нью-Йорка, приведя их к убежищу противника вместо своего собственного. Вампиры вступают в физическую конфронтацию только в самых безвыходных обстоятельствах или тогда, когда не смогли найти иной способ решения проблемы. Неблагоразумные Сородичи, полагающиеся только на силу, редко Не-живут долго, а в ситуациях, подобных описанным… ну, вчитайтесь хотя бы в историю города. Рассказчики, не жалейте сил, ставя препятствия перед игроками! Иначе в хронике не будет ни настоящего конфликта, ни ощущения победы. Мыслите так, как должен мыслить персонаж; будьте креативны, предусмотрительны и держите в уме образ действий персонажа. NPC – это не «младшие братишки», которых могут притеснять грубые игровые персонажи (или грубые игроки…). И – да, некоторые из них сами те ещё невежи, готовые пробивать себе путь насилием, но они либо навеки застрянут на своих позициях, либо погибнут, когда спровоцированное ими насилие обрушится на них, либо, если добьются хоть каких-то успехов, будут быстро изгнаны другими Сородичами, не желающими каждую ночь оглядываться, опасаясь Князя-бандита у себя за спиной.

В конце концов, невзирая на то, что насилия в Нью-Йорке немало (см. ниже), это не город «третьего мира», не военная зона и не место революции. Хотя воинственные Сородичи и могут добиться какого-то положения в иерархии, это скорее исключение, нежели правило. Цель этой книги – не вынудить котерию силой прокладывать себе путь на вершину власти, а дать ей возможность заняться политикой, интригами, налаживанием связей и, может быть, немного продвинуться на пути обретения тех ценностей, к которым она стремится. Могучие персонажи и бросание неимоверных количеств дайсов находятся на грани допустимого, они не должны становиться самоцелью или обеспечивать власть над доменом. Большинство представленных в этой книге персонажей сознательно сделаны не слишком сильными, чтобы конфликты не решались при помощи зрелищных дуэлей со спецэффектами, как в голливудском кино.

Создание персонажей

Чтобы по-настоящему воспользоваться преимуществами многообразия Нью-Йорка, рассказчик может пожелать предварительно определить, какие персонажи будут играть в его котерии. Если играют четверо, один персонаж может оказаться гулем или смертным союзником, знающим о существовании Сородичей, а если игроков шестеро, то таких персонажей может быть и двое – просто создайте их по стандартной для вампиров схеме, но лишите смертных, не являющихся гулями, Дисциплин и, может быть, дайте им одну, а то и три точки Дополнений сверх предусмотренных.

Присоединение смертных к котерии станет для неё отличной возможностью приобрести влияние в тех сферах, которые ещё никто не прибрал к рукам. У других молодых Сородичей и котерий-то может не быть, на которые они могли бы положиться – а игроки смогут работать и днём, и ночью. Будьте осторожны с этим вариантом, – даже гулям иногда надо спать, – но союзники, способные действовать днём, станут мощным подспорьем для полагающихся на них Каинитов.

Кроме того, если кто-то из персонажей игроков накопит достаточно влияния и могущества, чтобы заявить права на титул, такой подход позволит ввести в хронику массу дополнительных поворотов и создать восхитительные истории. Гуля могут похитить или, что эффективнее, подчинить воле другого Сородича, чтобы он тайно работал против котерии, которой верно служил раньше. Становление гуля или верного смертного может стать очень «личным» эпизодом вашей хроники. Будущему сиру придётся не только убить потенциальное Дитя (киньте Человечность!), но и сознательно затащить его в мир Проклятых (ну-ка, киньте Человечность ещё раз, садист вы этакий!). Многие Сородичи считают гулей и осведомлённых смертных ходячими угрозами нарушения Маскарада; если интерпретировать Первую Традицию буквально, выходит, что *любой*, кому известно о существовании потомков Каина, уже представляет опасность. Если персонажи выставляют себя лидерами или претендентами на титулы, как они могут защищать Маскарад, не становясь при этом лицемерами – ведь они пользуются услугами смертных и гулей? Они сознательно, целенаправленно и *последовательно* нарушают ту самую Традицию, которую поддерживают в качестве лидеров. Если ваша хроника сосредоточена на злоупотреблениях, которые старейшины допускают ради собственной выгоды, это может помочь провести интересные параллели между персонажами, облечёнными властью, и теми, кто её лишён. Даже если персонажи не являются старейшинами, такой вариант возможен. Разве молодые Сородичи не стекаются в Нью-Йорк, чтобы избавиться от произвола и лицемерия? Это позволит создать крепкую политическую хронику, равно как и хорошую «личную», поскольку персонажам придётся согласовывать своё поведение и свои меняющиеся убеждения. В конце концов, старейшинами не рождаются…

Насилие

Даже по меркам реального мира Нью-Йорк полон насилия. Хотя крупная преступность в течение последних лет шла на спад, насилие остаётся элементом облика города, вне зависимости от подлинного положения дел. В мегаполисе, агломерацию которого населяют почти двадцать миллионов жителей, плотность населения приводит к напряжённости, а напряжённость легко перерастает в конфликты. Прибавьте к этому мультикультурность Нью-Йорка, – помня, что культурные различия всегда служили поводами для разногласий, – и на горизонте отчётливо забрезжит насилие.

Но у случайного насилия нет заметных результатов. Ключ к превращению насилия в *значимую* часть вашей хроники – разумное его использование.

Важность не предполагает частого применения

Чтобы насилие стало значимым, вовсе не обязательно каждую игровую сессию делать боевой. В некоторых историях персонажам вообще не придётся сражаться, а в других кульминационным моментом может стать одна-единственная молниеносная дуэль. Слишком частые бои в игре делают её нереалистичной и похожей на упражнение в «закликивании врага до смерти»; если игроки заняты только бросанием дайсов, а не отыгрышем персонажей, это плохо.

Сделайте его заметным

В реальном мире схватки не «происходят» ни с того ни с сего. Даже пьяные драки в барах становятся результатами личных размолвок или других факторов. Уличные банды не дежурят с пистолетами у своих автомобилей, начиная палить в каждого, кто подойдёт слишком близко. На самом деле бой – это всегда крайняя мера, поскольку, говоря начистоту, драться больно. Поэтому персонажи, рассматривающие возможность физического конфликта, должны *очень* искренне верить в то, за что собираются сражаться. В этом смысле бой – последний выход для отчаявшихся: если всё остальное не сработало, может быть, вам удастся надрать противнику задницу и отправить его зализывать раны. Прибавьте сюда Дисциплины, огнестрельное и холодное оружие, и ситуация осложнится ещё сильнее – среди возможных исходов сражения не только боль, но и Окончательная Смерть. Хотя многие ролевые игры основаны на боёвке, и к гибели в них часто относятся без всякого почтения, в играх, претендующих на схожесть с нашим миром, такая позиция умаляет значение смерти. Персонажи, бросающиеся в схватку безо всякого страха, немногим отличаются от чудовищ, ждущих лишь какого-нибудь неигрового убийцу, который их уничтожит. Чтобы насилие имело значение, его последствия должны предусматривать возможность провала и награду за успех.

Плохой и злой

К тому же помните, что нападение в любой форме – это преступление. Персонажи, размалывающие в порошок противников, сосуды или вообще что-нибудь, вполне могут оказаться под арестом и получить обвинение. Персонажи, лезущие в драку, выходят из неё с ранами или шрамами. Персонажей, имеющих репутацию драчунов, не приглашают на общественные мероприятия, а стать изгоем в Нью-Йорке – верный способ навсегда застрять на нижнем уровне иерархии власти.

Находите баланс, учитывайте вкусы

Всё вышесказанное не означает, что боёвка в истории – это *плохо*. Это означает только, что бой, если к нему не отнестись серьёзно, превращается просто в ещё одно ничего не значащее событие. Истории, в центре которой находится выявление скрывающихся в городе шабашитов и свершение над ними заслуженного правосудия, явно потребуется боёвка, как и хронике, посвящённой жестокой войне за домен, который одновременно объявили своим несколько Сородичей. Однако сражения должны *служить* развитию истории, а не подменять его. Не нужно просто обрушивать на игроков толпу противников, если вы не придумали, как развить сюжет. Логично вписывайте физические конфликты в историю – как, впрочем, и любые конфликты.

Алчность

Рассказчику не составит труда ввести в хронику о Нью-Йорке мотив алчности. Наиболее вероятный мотив для большинства персонажей – личная выгода, выражающаяся в богатстве, власти, славе или в чём бы то ни было ещё. Добившись незначительного успеха, они захотят получить больше. Жажда Сородичей неутолима, а что такое алчность, если не избыток амбиций?

По своей природе Сородичи – создания эгоистичные, и построенное ими общество это отражает. Альтруизм нечасто встречается среди Проклятых, и на его проявления часто реагируют с подозрением. Тот факт, что каждый сам за себя, может создать мощный подтекст хроники, посвящённой Нью-Йорку. В самом деле, многие Сородичи видят в «освобождённом» Нью-Йорке своего рода золотую жилу, гонку, в ходе которой те, кто способен достичь того, чего желает, хватает столько, сколько может и так быстро, как сумеет. В отличие от большинства других городов, этот практически полностью открыт для захвата. Здесь неонатам не приходится драться за объедки со стола старейшин, они могут присвоить первоклассные домены, потребовать самые солидные сферы влияния и объявить своими лучшие территории.

Личная выгода

У персонажей игроков в хронике о Нью-Йорке, возможно, будет преимущество, которого нет у большинства остальных: если только рассказчик не захочет создать историю о предательстве внутри котерии, они смогут доверять друг другу – по крайней мере, в какой-то степени.

Большинство персонажей рассказчика прежде всего преследуют личные цели. Хотя они знакомы с *очень* многими вампирами города, их отношения с другими Сородичами могут быть менее благожелательными, чем у персонажей игроков. Это не означает, что все они действуют поодиночке. Вероятно, они станут накапливать услуги и связи, если ещё не сделали этого за столь долгий период, и у многих в распоряжении солидные Союзники, Связи, Влияние и Ресурсы.

Применительно к персонажам этот фактор вступает в игру, когда речь заходит об их отношениях. Одиночки, мотивированные алчностью, поначалу будут стремиться достичь минимальных выгод. Например, эгоистичный примоген вряд ли будет ставить во главу угла интересы своего клана – вероятно, он станет злоупотреблять своим положением. Может быть, он предложит котерии услугу или помощь… но зачем? Какая ему выгода?

Алчность внутри фракции

Некоторые Сородичи объединяются в группы, преследующие общую цель, рассчитывая, что чем больше вампиров работают над её достижением, тем проще добиться желаемого и тем легче защитить добычу от загребущих когтей конкурентов. Рассказчикам следует использовать эту особенность по максимуму: если фракция заявляет права на домен или сферу влияния, одинокому противнику будет очень нелегко отбить у неё это имущество.

Алчные фракции хорошо подходят для завязки конфликта хроники, поскольку в некоторых случаях эта алчность может быть единственным, что объединяет членов группы. Если каждый Сородич из соперничающей котерии доверяет остальным лишь настолько, насколько они полезны ему самому, это может привести к распаду группы и дать персонажам игроков возможность захватить те ресурсы, которые освободятся в ходе её раскола.

Алчные фракции не жалки и ничтожны по своей сути, поэтому создайте

группы, готовые разорвать друг друга на части более тонкими способами, чем при помощи простой провокации. К тому же этим фракциям понадобятся реалистичные, достижимые цели, чтобы они стали настоящими конкурентами, врагами или союзниками игроков. Культ почитателей Патриарха, спящего под городом – реалистичная фракция; толпа безумцев, пытающихся «сеять зло повсюду» – нет.

Алчность внутри котерии

Не все конфликты должны быть внешними. Со вкусом оформленный конфликт внутри котерии может поставить под вопрос преданность персонажей друг другу и общей цели. Для персонажей вполне естественно признавать свою меркантильность: в конце концов, мы говорим о вампирах, и желание получать всё больше и больше благ – не самое страшное из их преступлений.

Не нужно стравливать игроков между собой, но отличным драматическим ходом будет дать котерии некий ресурс, которым смогут пользоваться в своё удовольствие только некоторые её представители. Очевидный пример – предоставить строго индивидуальную возможность заметно увеличить Ресурсы, Влияние или Статус, чтобы воспользоваться ею могли не все (например, это может быть титул или личный бизнес).

Напряжение

Как уже говорилось во введении, Нью-Йорк объединяет в себе противоположности. Богатство и нищета, старое и новое, готика и панк, успех и поражение, надежда и отчаяние – всё это части противоречий города. Чтобы отразить это в хронике, рассказчику понадобятся внезапные сюжетные повороты.

Главное, что следует учесть, вводя в историю такие «изменения ритма» – они всегда должны служить развитию сюжета. Не следует просто «устраивать драку» в светском салоне. Если анархи или шабашиты вломятся в салон, преследуя врага из Камарильи, это замечательно; это часть истории. Если какие-то случайные вампиры ни с того ни с сего начинают махать кулаками, это, как бы сказать, немного глупо.

Внезапные сюжетные повороты должны возбуждать игроков, как сцены напряжённого ожидания в фильмах ужасов. Не сам сюжетный ход заставляет грызть ногти и дрожать от волнения, а осознание того, что ещё мгновение назад всё было в порядке, пока не стряслось *нечто ужасное*. Если персонаж возвращается в убежище и видит, что входная дверь приоткрыта, это уже повышает эмоциональный накал сцены. Чтобы достичь нужного эффекта, лучше не просто сообщить игроку, что дверь открыта, а перед этим ещё и описать совершенно обычное возвращение в убежище после охоты. Иными словами, замедлите действие до почти что умиротворённого состояния и затем внезапно устройте *взрыв*, изумляющий игрока. Не затягивайте описание слишком сильно, так как лишние детали могут сделать историю скучной, но не создать ожидаемое настроение. Давайте ровно столько описаний, сколько нужно, задерживайтесь на окружающей обстановке, но не чересчур долго, а затем одной внезапной фразой создавайте напряжение и сгущайте краски до тех пор, пока ситуация не разрешится.

В этом плане внезапные эпизоды могут оказаться ошеломляющими, и постепенное наращивание напряжения способно вызвать у игрока почти осязаемое ощущение подавленности, которое развеивается только после прояснения ситуации. Вернёмся к нашему примеру с возвращением в убежище. Допустим, рассказчик описывает, как персонаж игрока, вампирша, направляется в своё обиталище. Вот она подходит к двери и замечает, что та приоткрыта, совсем чуть-чуть: стимул номер один. Она осто-

рожно приоткрывает дверь, но не видит ничего необычного. Более тщательно осмотрев гостиную, она обнаруживает, что её дневника нет на месте: стимул номер два. Это явно не обычный грабёж, взломщик точно знал, что и где искать. Персонаж взволнованно обыскивает остальные комнаты убежища и видит, что в её спальне открыто окно: стимул номер три. Тем временем сердце игрока колотится всё быстрее. Кто-то вторгся в убежище персонажа. Кто бы это ни был, он *заведомо знал*, чего хочет. А так как окно открыто, он, вероятно, был вынужден *быстро скрыться*, может быть, даже *в тот самый момент*, когда вампирша вошла в здание. Он мог видеть её! Рассказчик улыбается и позволяет игроку слегка успокоиться. Как только персонаж подходит к телефону, чтобы позвонить другим Сородичам котерии, какая-то фигура *выскакивает* из кладовки, бросается к окну, хватается за пожарную лестницу и начинает с бешеной скоростью карабкаться вверх! Последует ли персонаж за вором? Попытается ли лучше его разглядеть? Украл ли он её дневник на самом деле?

Рассказчики, не давайте игрокам времени тщательно распланировать все действия. Время имеет значение! Можете потребовать от игрока принять решение о дальнейших действиях на счёт «три» (всё-таки не каждый из нас так же быстро соображает, как наши персонажи), но если он начнёт продумывать стратегию, драгоценное напряжение может развеяться. Помните, у игрока будет масса времени подумать обо всём потом, а сейчас важна каждая секунда. Может быть, позже, когда игрок успокоится, он (или она) даже поинтересуется, почему *и* дверь, *и* окно были открыты…

Элементы создания напряжения

События, при помощи которых вы создаёте напряжение и стимулируете эмоции игроков, не обязательно должны быть связаны с боевыми ситуациями. Если уж на то пошло, часто они *и не должны* быть с ними связаны, если только вы не хотите вести очень киношную хронику. Такие события призваны создать ощущение опасности, угрожающей персонажу. Если персонаж не боится за свою безопасность, он не будет постоянно чувствовать напряжение.

Кроме того, эмоциональные стимулы не всегда должны быть одинаково мощными. Представьте, что упомянутая вампирша обнаружила дверь убежища взломанной, но не заметила ничего необычного внутри. В этом случае она получит только один «укол», подпитывающий её страх неизвестностью. Если бы она открыла дверь душевой кабинки, а оттуда ей на руки упало бы обескровленное тело её смертной сестры, степень эмоционального потрясения была бы совсем другой.

Среди примеров ситуаций, подходящих для нагнетания напряжения – автомобильные аварии и катастрофы; сокрушительные конфузы в обществе (из разряда тех, после которых персонаж обнаруживает, что все его союзники и знакомые куда-то пропали); появление нового неигрового персонажа, оказывающего значительное влияние на сюжет; периоды, когда Зверь завладевает тем или иным Сородичем; моменты, когда котерия натыкается на важные подсказки и намёки. По правде говоря, любая ситуация, которая воздействует на планы или будущее котерии или индивидуального игрока, может быть «усилена», чтобы увеличить эмоциональный эффект.

Не переусердствуйте с драматичными сценами. Даже американские горки не полностью состоят из крутых подъёмов и резких падений – хроника тоже не должна складываться исключительно из нервирования игроков напряжёнными эпизодами. Мало какие из этих сцен длятся долго, и периоды, когда внезапные ускорения действия не подстёгивают игроков к немедленным действиям, делают такие моменты только ценнее

и неожиданнее. Жизнь и Не-жизнь в Нью-Йорке не представляет собой постоянный хаос, поэтому когда хаос в неё вторгается, он оказывается лишь более заметным.

Изменения скорости

Изменение скорости действия хорошо работает и в обратную, когда оно вдруг замирает, чтобы поддерживать эмоции игроков натянутыми, будто высоковольтные провода. Но такой приём очень сложен в реализации и должен применяться лишь изредка. Рассказчику слишком легко поверить, что он создаёт захватывающий и напряжённый эпизод, тогда как на самом деле он может просто топтаться на месте. К тому же если такой метод будет использоваться чересчур часто, игроки быстро перестанут улавливать эмоциональную направленность хроники и не почувствуют ни катарсиса, ни облегчения.

Вышеупомянутые эпизоды, конечно, лучше всего подходят для такого «напряжённого замедления». С их помощью у игроков можно создать обманчивое ощущение спокойствия и безопасности, чтобы затем *снова* нанести эмоциональный удар и вернуть истории высокую напряжённость. Заодно эти сцены могут ненавязчиво подчеркнуть значимость некого элемента истории. Представьте себе, как котерия персонажей сломя голову несётся по подземному туннелю, ожидая встретить на другом его конце некий омерзительный ужас, несущийся им навстречу поезд, прячущихся в засаде врагов или покрытое слизью логово Носферату… и выбегает в тихий подземный грот, тускло освещённый люминесцентной плесенью, покрывающей его своды. Разумеется, на самом деле этот грот служит логовом одному из проявлений Патриарха Цимисхов, но игроки-то этого не знают. Пока что.

Символы

Хроника о Нью-Йорке будет изобиловать символами – сам город служит воплощением целеустремлённости Камарильи, дерзости Шабаша и терпеливости Независимых. Не надо вставлять символику везде и всегда; чем незаметнее вы будете использовать её в хронике, тем лучше, иначе ваши игроки заподозрят, что вы пытаетесь впечатлить их своей начитанностью. Ниже мы предлагаем кое-какие символы, которые рассказчик может использовать, чтобы подчеркнуть определённые темы истории.

Уроборос

Образ змея, заглатывающего собственный хвост, символизирует клан Цимисхи и может быть использован, чтобы придать больший эффект историям о Патриархе, спящем под улицами Нью-Йорка. Уроборос даже не обязательно должен быть связан с Цимисхами – достаточно присутствия Патриарха. Его изображение может появиться на рекламном плакате; он может быть логотипом службы такси, услугами которой пользуются персонажи. Змей может превратиться в украшение на шее светской львицы или эмблему влиятельного семейства, которое персонажи пытаются переманить на свою сторону. Он может принять даже совсем будничное обличье и стать удлинителем, вилку которого электрик для удобства переноски воткнул в его же собственную розетку. Персонажи, обыскивающие заброшенную стройку, могут наткнуться на шланг или трубу, скрученную так, что она входит сама в себя. Представьте себе загадочную записку, полученную персонажами от Тремера (или Сетита…), написанную на ленте Мёбиуса. Даже браслет, который носит персонаж, может самым наглядным образом воплощать этот символ – для этого совсем не обязательно играть Цимисхом, но это продемонстрирует повсеместное присутствие дремлющего Патриарха.

Новое из потерянного

Воплощение обновления города – одна из ключевых тем «Нью-Йорка в ночи». Помните, что новое – не обязательно лучшее. Камарилья более изящна, чем Шабаш, – по крайней мере, внешне, – но она остаётся обществом Не-мёртвых хищников, питающихся кровью живых. Умирающее растение может снова вернуться к жизни; отношения персонажа с кем-то близким, начавшие было увядать, могут вновь наладиться; в сожжённом убежище может обнаружиться потайная комната, хранящая ценный секрет, которую огонь не тронул. Этот мотив можно использовать и для создания обстановки, начав хронику в конце зимы, всего за пару недель до наступления весны. Прекрасный тихий рассвет, завершающий полную ужасов ночь, может стать отличным завершением сессии, как и обратный пример – необычайно яркий восход после спокойной ночи. Дождь тоже неплохо подходит для воплощения этой идеи. Грозы и бури налетают и стихают, задавая тон истории.

Дикий Запад

Как уже говорилось, Нью-Йорк переживает самый разгар «золотой лихорадки»: Сородичи соревнуются между собой за домены и свободные ресурсы города. Это город удачи перед самым началом своего расцвета – совсем как аризонский Тумстоун или канзасский Додж-Сити в их лучшие времена. Поэтому некоторая атрибутика Дикого Запада будет вполне допустимой. Можете использовать её настолько широко и явно, насколько пожелаете. Можете создавать эпатажные стилизации или вовсе не вводить этот мотив в историю. Возможно, в вашей хронике полицейские будут вооружены револьверами вместо более привычных пистолетов. Первостепенной сферой интересов персонажа может ока-

заться подпольное казино, где играют в покер, или бар, оформленный в стиле ковбойского салуна. Не злоупотребляйте стереотипами, но кто-то из местных шабашитов может происходить из индейского племени или заимствовать индейские ритуалы. Один из персонажей, гарпия Мазз, даже провёл на Диком Западе некоторое время, и вы можете использовать его для создания соответствующего антуража. Не переусердствуйте, иначе этот символ станет слишком бьющим в глаза (если только это не входит в ваш замысел), и не сползайте в избитый шаблон «вестернов-и-кантри», но отдельные детали отлично подойдут для вашей истории. На самом деле вы даже можете адаптировать фильм или книгу в жанре вестерн к реалиям современного Мира Тьмы, когда будете придумывать свой сюжет. В конце концов, «Звёздные войны» – абсолютнейший вестерн, только решённый в стиле космической оперы, так почему бы не сделать вестерн в стиле хоррор?

Огонь

Огонь всегда символизировал Шабаш, а эта секта однозначно наложила неизгладимый отпечаток на облик города. История о настойчивости шабашитов может включать сцены с огнём, в которых высота языков пламени будет символизировать степень могущества секты в Нью-Йорке. Например, в начале хроники вы можете показать игрокам бездомных, греющихся вокруг старой железной бочки, в которой они жгут мусор; как и эти нищие, на старте истории шабашиты неорганизованны и слабы. Позднее персонажи игроков видят, как группа политических активистов сжигает книгу на улице – к этому моменту Шабаш увеличил численность или готовится к новой атаке на камарильский домен. В кульминационном эпизоде хроники персонажи окажутся в ловушке внутри горящего здания, воплощающего возрождение Чёрной Руки, теперь способной сокрушить их. Та же тактика, разумеется, работает и в обратную сторону. Хроника, посвящённая уничтожению последних агентов Шабаша в городе, может сопровождаться мотивом постепенно угасающего пламени, которое слабеет по мере того, как котерия добивается успеха. В финале истории может появиться одна-единственная спичка, слабый огонёк которой задувается порывом ветра – символ окончательной победы игроков над Мечом Каина.

Религиозная символика

Вера – хорошая тема для сюжетной линии, посвящённой охотникам на вампиров, действующим в Нью-Йорке. Даже те из них, кто не верит в существование высших сил, могут по усмотрению умелого рассказчика получить свои символы, отражающие их целеустремлённость и подчинённость высшей силе, даже если они не знают о ней. Персонажи-вампиры могут заметить связанные с религией знаки непосредственно перед тем, как столкнутся с охотниками – скажем, неоновый крест над дверью круглосуточного приюта для бездомных или розарий, прикреплённый к лобовому стеклу такси. Решающая схватка с Не-мёртвыми противниками может произойти в заброшенной церкви, а в самый драматичный её момент на вампиров нападут охотники, надеющиеся добить поверженных Сородичей, и тем самым дадут персонажам игроков спастись. Хотя большинство религиозных символов, имеющих отношение к охотникам, будут связаны с христианством, ничто не препятствует ввести и символику других религий – например, в связи с фанатичными Сетитами, группами верующих смертных или охотниками, исповедующими другие убеждения.

Good night and good luck
In New York by Night,
sweet neonate!